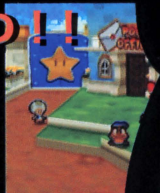
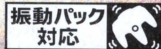
平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻第9通巻52号

Nintendo
NINTENDO64
紙のようにペラペラになったマリオと仲間たちが、
3D空間でくりひろげる楽しさいっぱいRPG!
クッパにさらわれた星の精とピーチ姫を救うため、
アクションとロールプレイングが合体した
ニューマリオワールドで新たな大冒険に旅立とう!
ペーパーマリオが、新たなRPG冒険へと旅立つ!!
マリオストーリー™
MARIO STORY
8/11 on sale メーカー希望小売価格 ¥6,800 税別
NINTENDO64
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
とNINTENDO64は任天堂の商標です。© 2000 Nintendo.Game by INTELLIGENT SYSTEMS.

Nintendo
NINTENDO64
ラリーから始まる、テニスの面白さ。
FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT
MARIO TENNIS
マリオテニス64
テニスゲーム
1～4人用
振動パック対応
バックアップ機能付き
好評発売中
メーカー希望小売価格
6,800円（税別）
「テニスの面白さってなに？」って聞かれたら何て答える？答えは色々あるだろうけど、あえて『マリオテニス64』がこだわったのは「ラリーを続ける面白さ」。
ちょっとなれれば誰でも簡単にラリーが続けられるバツグンの操作感。相手とのラリーの中で「どうフィニッシュに持ち込むか？」を考える面白さ。
ありそうでなかった本格派テニスゲームの決定版、『マリオテニス64』がついに登場だ！
NINTENDO64
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
©2000 Nintendo / CAMELOT

電撃NINTENDO64

電撃NINTENDO64 9月号
2000年9月1日発行 定価490円（税込）
※NINTENDOは任天堂の登録商標です。

DENGEKI GAME MAGAZINES POLITAN

COVER

イラスト 佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザインロゴ 朝倉哲也
製 版 松木繁（大日本印刷）

STAFF

■発行所／メディアワークス
■住 所／〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■電 話／03(5281)5211（編集部） 03(5281)5205（広告部）
■発売元／角川書店
■住 所／〒101-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
■電 話／03(3238)8605（営業）
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／16369-9
■編 集 長／長谷川真
■副編集長／後藤 勇
■デ ス ク／宮本勲一
■編 集／豊島秀介／増田直樹／加藤則康／高島宏暢
■編集協力／佐々木麻里菜
■編集補助／奥田将春／下平正憲
■ライター／超音速／中里一雅／後藤宏典／中川大明／山田英治／高見沢有志／中村泰宏（CHI）／海老原幸治／佐藤智也／井上和則／篠崎明彦／興津祐輔／松村浩次／木下 勝
■デザイン／朝倉哲也／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組／ローヤル企画／小松崎祐子／野口敏治／マイクロフィッシュ／川上敦子／オフィスムーヴ／あとらす二十一／バナナグローブ／東海創芸
■フ ォ ト／中村英良／外崎久雄

Act Against AIDS

お便りのあて先は

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部 それぞれのコーナー係

Contents

Regular

本誌中の略号の見方

略号	意味
RPG	ロールプレイングゲーム
A・RPG	アクションロールプレイングゲーム
S・RPG	シミュレーションロールプレイングゲーム
ACT	アクションゲーム
SLG	シミュレーションゲーム
STG	シューティングゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
RCG	レーシングゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他のジャンルのゲーム
B	バックアップ内蔵
C	コントローラパック対応
H	メモリー拡張パック対応
振	振動パック対応
R	振動ロム
S	ポケットプリンタ対応

Index

▶今号で紹介するソフト 無印はN64、★はSFC、◆はFC、●はGB

KEMCO
ゲームボーイシリーズ専用
通信ケーブル
ポケットモンスター™
POCKET MONSTERS
対戦・交換するならコレ！
通信ケーブル
対戦・交換がさらに楽しくなるうれしいアイテムがぞくぞく新登場！
ゲームボーイにピカチュウがちょこんと手をのせるよ！
ポケモン部分は交換可能!!
ゲームボーイ接続端子にピカチュウが！トゲピーが！
ピカチュウケーブル
大好評発売中 1,980円（税別）
通信ケーブル
キャラクターつけかえキット
チコリータ
ヒノアラシ
ワニノコ
7月下旬発売 980円（税別）
キャラクター部分をとりかえて友達に差をつけよう！
トゲピーケーブル
大好評発売中 1,980円（税別）
コトブキシステム株式会社
〒737-0045 広島県呉市本通2丁目6番3号
●ホームページアドレス www.kemco-games.com
© Nintendo · CREATURES · GAMEFREAK · TV TOKYO · SHO-PRO · JR KIKAKU
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

電撃文庫

7月の新刊 好評発売中!

パステルたちといっしょに、新しい冒険、はじめよ～!

新フォーチュン・クエスト⑥

待っていたクエスト エピソード1

深沢美潮 イラスト/迎 夏生 定価:本体510円+税

シルバーリーブに戻ってきたとたん、貧乏パーティ脱出!!
さあ、こんな大金何に使ったらいいの～!!

好評発売中!

電撃文庫: ■新フォーチュン・クエスト①～⑤ ■新フォーチュン・クエストL①
■新フォーチュン・クエスト リプレイ①～⑤ ■デュアン・サーク①～⑥
電撃コミックス: ■フォーチュン・クエスト全3巻 ■デュアン・サーク①

電撃文庫&角川スニーカー文庫合同
フォーチュン・クエスト フェア開催中

時雨沢恵一 イラスト/黒星紅白 定価:本体530円+税

イラスト/黒星紅白

人型兵器VS"怪"! 大人気ホラーアクションノベル早くも第3弾!!

ダブルブリッドⅢ

中村恵里加(第6回電撃ゲーム小説大賞<金賞>受賞作家) イラスト/たけひと
定価:本体530円+税 好評発売中! ダブルブリッドⅠ・Ⅱ

特殊な目をもつ高校生が、ある事件を目撃した…

ミステリーアイズ

藤崎あゆな イラスト/忍 青龍 定価:本体530円+税

最終巻ぐらい、カッコよくキメるぞ ドッコイダー!! コミック版も電撃アニメーションマガジンにて好評連載中!

住めば都のコスモス荘④ 最後のドッコイ

阿智太郎(第4回電撃ゲーム小説大賞<銀賞>受賞作家) イラスト/矢上 裕 定価:本体550円+税

好評発売中!
住めば都のコスモス荘①～③
九官鳥刑事 明日は我が身の九官鳥
僕の血を吸わないで 全5巻

http://www.mediaworks.co.jp/users_s/d_hp/

interactive communication magazine
電撃hp コミックスペシャル

好評発売中! A5判・418P・900円(税別)

電撃文庫の人気作品がコミックになって登場!!

読み切りコミック
大力作47P! 文庫同様、存分に笑っていただきます!!
「住めば都のコスモス荘 愛の楽園でドッコイ」矢上裕×阿智太郎

読み切りコミック&短編小説掲載
「コールド・ゲヘナ」三雲岳斗×忍青龍

ダイジェストコミック&短編小説掲載
「月と貴女に花束を」志村一矢×椎名優

特集 椎名 優インタビュー インタビュアー:志村一矢

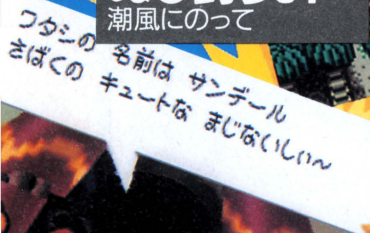
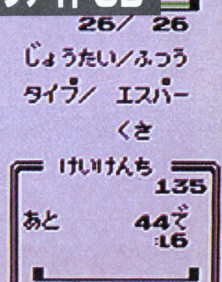
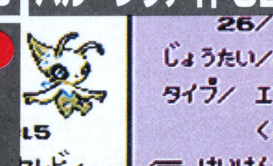
表紙イラスト/椎名優

※定価は本体価格に消費税が加算されます

メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

発行●メディアワークス 発売●角川書店

お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス電撃文庫編集部)

電撃大攻略2000
夏休みを遊びつくす16本
この夏休みを充実して過ごすために
自宅でN64、旅先でGBと
人気ソフトをまとめてバッチリ攻略!!
P.8 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
P.24 マリオストーリー
P.38 マリオテニス64
P.48 実況パワフルプロ野球2000
P.52 星のカービィ64
P.56 エキサイトバイク64
P.58 がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
P.60 ドラえもん3 のび太の町SOS！
P.62 ぬし釣り64 潮風にのって
P.64 ポケットモンスター金・銀
P.65 ワリオランド3
P.66 パワプロクンポケット2
P.67 メタルギアゴーストバベル サバイバルキッズ2 脱出!!双子島
P.68 ミスタードリラー バルーンファイトGB
お待ちしておりました ドン・ゲーロさま
つぎへ
ワタシの 名前は サンデール さばくの キュートな まじないしぃ～

★『ムジュラ』とコンセプトが似ている、ドイツ映画「ラン・ローラ・ラン」は開発陣も見ていた！

これが最後の攻略特集！ 世界の平和はキミの手に

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

N64 A・RPG 発売中

●任天堂
●¥5,800 ●1～4人用
●256M ●B H専用 振

攻略ポイント ●月までくれば、ゴールのエンディングはもう目の前。クリア後は未解決の団員手帳イベント、お面やハート集めなどにトライし、完全クリアを目指そう！

攻略データ
●クリア時間――――30時間
●難易度――――★★
●おススメ――――謎解き好き
さすがに攻略情報なしで完全クリアは苦労するけどね。
●推定販売本数――――53万本
●メーカーアドレス
http://www.nintendo.co.jp/

衝撃！ 特選ウラワザ10連発

アッと驚くスゴネタからプッと笑える小ネタまで、パッとそろえた特選ウラワザ。オッと注目すること間違いないですよ！

1 暁の暴走馬参上!? 凛駆闇怒慧歩那、夜露死苦

クロックタウンにエポナで入ることはできない、これ常識。だって、どの入り口も高い段差で乗れないし、町の中で「エポナの歌」を演奏してもやってこないもんね。しかしそれは今までの常識。これからは町をエポナで駆け回るのが常識となるのだっ！ その方法はじつにカンタン。日にちが変わる午前6時になるとき、エポナに乗ったまま西門からクロックタウンに向かって走っているだけ。さあ、キミもエポナに乗って、町でブイブイ言わせてくれい!!

⬇画面がちっちゃくなる午前6時直前から、このように走っていよう。

次の日の朝
-あと48時間-

⬆次の日になれば完了。なんのテクニックもいりません。

クロックタウンにエポナ!!

⬅夜明けとともにエポナに乗ったリンクが参上！ クロックタウンを疾走するその姿、住民にとってはいい迷惑だ、まったく。

なんでもデータコラム❶

キータン問題解答集

全問正解すればハートのかけらがもらえるキータンの問答。問題は全30種類の中から5問がランダムで出題される仕組みになっているぞ。その問題と解答のすべてを明らかに！

⬅キータンのお面をつけて動く草をつかむとキータン登場。

問題	正解
①牧場の当主クリミアのミルクのお届け先は？	ミルクバー
②ミルクバーで売られているビンテージミルクの名前は？	シャトー・ロマーニ
③クロックタウンの宿屋の娘アンジュのクセは？	すぐあやまる
④ロマニー牧場のウシ小屋で飼ってるコッコは何羽？	1
⑤クロックタウンで今年も開かれる祭りの名前は？	刻のカーニバル
⑥クロックタウンの中にウシの置物は何コある？	10
⑦牧場の娘ロマニーが練習で使っている武器は？	弓矢
⑧牧場の娘ロマニーが練習で使っているフーセンは何コ？	1コ
⑨クロックタウンにある宿屋の名前は？	ナベかま亭
⑩ゾーラバンドダル・ブルーのメンバーの数は何人？	5人
⑪マップ屋チンクルは左きき？右きき？	右きき

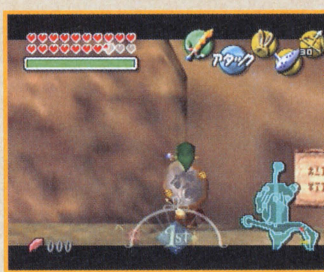
問題	正解
⑫マップ屋のチンクルのトシは？	35さい
⑬クロックタウンにあるポストの数は？	5コ
⑭ミカウって何族？	ゾーラ族
⑮ダルマーニって何族？	ゴロン族
⑯チンクルの作った魔法の呪文は？ チンクルチンクル…何？	クルリンパ
⑰ボンバーズの団長の名前は？	ジム
⑱スタルキッドが使う楽器は？	よこ笛
⑲牧場の娘ロマニーがつけたおまえのアダナは？	バッタくん
⑳クロックタウンの宿屋の娘アンジュの苦手なのは？	料理をつくる
㉑カーニバルで使う月見やぐらは最終的に何段？	4段
㉒牧場の娘ロマニーが教えてくれる曲の名前は？	エポナの歌
㉓バクダン屋の店主は母親のことをなんて呼ぶ？	ママ
㉔マップ屋チンクルのパンツの色は何色？	あか
㉕アンジュの父の名前は？	トータス
㉖牧場の娘ロマニーが起きる時間は？	6時
㉗ゾーラバンドダル・ブルーの歌姫の名前は？	ルル
㉘クロックタウンの町長の名前は？	ドトール
㉙ロマニー牧場で飼っているウシの数は何頭？	3
㉚牧場の娘ロマニーが眠る時間は？	8時

攻略データの見方 「クリア時間」…クリア時間の目安。「難易度」…5段階評価、星が多いほど難度高し。「おススメ」…このゲームをしてもらいたい人。「推定販売本数」…7月10日現在の数字（電撃データ管理室調べ。千単位四捨五入）。「メーカーアドレス」…アクセスすると、そのゲーム情報が見れます。

2 サコンのセキュリティ破れる!! 岩のスキ間から侵入成功

イカーナ渓谷のアキンドナッツがいる場所の近くに大きな岩があるよね？　ここはサコンのアジトで、「セキュリティは万全です」の看板どおり、自力では開けることができない。しかしそこへムリヤリ入ってしまうのがこのウラワザ！　右のとおりに操作し、タイミングが合えば(運がよければ？)岩をすり抜けられるのだ。慣れないうちは成功しないけど、コツをつかめば成功確率はアップする。とにかく根気よく試そう。

⬅ウサギずきんを装備していると成功させやすい感じ。

➡岩の右はしとカベの間にスキ間がある。じつはここから入れるのだ。

⬇このスキ間に密着して回転アタック！Z注目しながらⒶ連打すればOK。

⬅成功すればこのとおり、アジトの中に入れるのだ！　でも、2日めまでは何も起こらず。

注意 スキ間に落ちることも…

⬆アジト内より右にすり抜けると世界の果てへ転落

3日めにはカーフェイのイベントが!!

じつはこのウラワザを3日めに実行すると、なぜかカーフェイのイベントが発生！　しかも無条件で起きてしまう。これでカンタンにめおとの面が手に入る!!　……と思ったら大間違い。アンジュのイベントを進めていないと、彼女がナベかま亭に残らないぞ。

なんでカーフェイがここにいるの？

⬆しかもキータンのお面をかぶったままだし。

キータンのお面つきでクリアしちゃった

⬆内部でのイベントは当たり前のように進んでいきます。

婚礼イベント楽勝！　とはいきません

⬅カーフェイがナベかま亭に戻ってもアンジュはいない。ちゃんとプレイしなきゃダメなのだ。

なんでもデータコラム②

全紹介 ウシの置物の位置

クロックタウンにあるウシの置物は全部で10個。このことはキータンの問答にも登場するから知ってるかな。でも、実際にどこにあるかと聞かれると、じつはよく知らない、覚えてないという人がほとんどでは。そんなあなたに教えましょう、ウシの置物のありかを！　キミはどれだけ知っていたかな

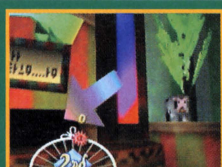
ナベかま亭の受付

⬆向かって右側の本棚に置かれているぞ。アンジュのお気に入り？

老婆の部屋にも

⬆アンジュのおばあさんの部屋にもある。おじいさんの形見の品だったりして。

バクダン屋の店頭

⬆商品の並んでいるすぐヨコに。きっとウシ型バクダンだ。そうに違いないっ！

宝くじ屋窓口の右

⬆店員が顔を出さない宝箱屋にも。はたして店員がこれを見ることはあるのか？

剣道場師範のヨコ

⬆こんなすぐ近くに置いておくなんて、よっぽど気に入ってるのね。

町長公邸の受付

⬆受付嬢よりも長い時間、来客と顔を合わせてます。なにせ24時間ですから。

町長室にも

⬆町長も持ってるということは、町の特産品か。でも製造工場はないよなぁ～。

クロックタウン銀行

⬆粗品で5ルピーくれるくらいなら、このくらいの販促グッズでもよこせ。

マニ屋の棚左側

⬆これも裏取引で入手か？はたしていくらで買いたたいたんだろう。

雑貨屋店員の足元

⬆発見激ムズ。店員を背にしてZ注目すると、足元にあるのを見つけられるぞ。

3 チンクルの写し絵以外にもあった、特殊な写真の数々

観光ガイドにチンクルの写し絵を見せるとハートのかけらがもらえることは知ってるよね。じつはハートのかけらとまではいかないけど、それ以外にも観光ガイドがいつもと違う反応をする写し絵があったのだ。以下のキャラを撮影して見せれば、特別なセリフが聞けるぞ。

⬆報酬もいつもより多めでちょっぴりうれしい！

➡なんでもない被写体だと、あまり興味を示さない。

チンクル

➡こちらはおなじみバカ息子・チンクルでの反応。

ダイオクタ

➡撮影が命がけということで、ちょっぴり高めの20ルピー。

デク王

➡人間では撮影不可能な激レア写真に100ルピーの値が！

ゾーラリンク

➡ゾーラリンクを撮ると、カン違いか？レアなコメントが！

4 ボス戦以外の場所で鬼神の仮面が使えた！

1日〜2日めにボンバーズのイベントを起こす。3日めに日替わり遊技場へデクナッツリンクで入ると、鬼神リンクに変身できるぞ。

➡デクナッツリンクでここに入ろう。

➡ゲームが開始したら、©の鬼神の仮面を使おう。

➡すると、アラ不思議。遊技場で鬼神リンクの勇姿が見れます。

5 なんとマーチはガイコツ戦士に効果バツグン！

イカーナ城のボス、イゴース・ド・イカーナの部下のガイコツ戦士にブレー面をかぶってマーチを出すと踊り出すぞ。

⬆顔を見合わせるガイコツ戦士。さあ、ここでマーチを！
⬅すると急に踊り出し、戦闘にならず。彼らの後ろに回って斬れ！

けっこうユニークだぞ！

なんでもデータコラム③
ボンバーズ団員のお面に対するメッセージ集

宝箱屋のお姉さんと剣道場の師匠のお面メッセージを紹介した前回に続いて、今度はボンバーズ団員のパターンを紹介しよう。ところでこのメッセージは全部で何種類あると思う？　お面の数は24個だから24種類！と答えたらブブーッ。そのうち、巨人の仮面はツインモルド戦のみ、鬼神の仮面はボス戦でしか使えないので、全部で22種類が正解なのだ。もちろんここでは全種類を紹介するよ。

好奇心旺盛なこどもたちの反応は？
⬅普通の団員とアジトを守る団員のコメントはちょっと違う。

お面	メッセージ
デクナッツの仮面	なんだ、オマエ？デクナッツのくせにへんなボウシかぶりやがって……
ゴロンの仮面	あっ、ゴロンだ！山に住んでるの？どうなの？どうなの？なんで、チャットもいっしょにいるの？……
ゾーラの仮面	あっ、ゾーラだ！海に住んでるの？どうなの？どうなの？なんで、チャットもいっしょにいるの？……
大妖精のお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
ブーさんのお面	そんな変なお面いらない！
まことのお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
石コロのお面	???
ゲーロのお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
めおとの面	ボクたちにはまだ早いよ！
隊長のボウシ	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
バクレツのお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！

お面	メッセージ
ウサギずきん	兄ちゃんトシいくつ？この町の人じゃないよね？なんで、そんな……
カーフェイのお面	洗濯場でたまに見かけたよねえねえ、ダレそれ？何やったの？
ガロのお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
夜更かしのお面	そんなお面かぶらなくても元気だもんね?!
ブレー面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
座長のお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
ギブドのお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！
ポストハット	ポストのぞけるんだ…いいな?!
キータンのお面	オレもそれ持ってる?!
ロマーニのお面	オトナじゃん！
カマロのお面	ねえねえ、そのお面どこで手に入れたの？ねえねえ、教えてよ！

ゼルダ一発花火
いろんなお面で人のメッセージが変化するけど、特に剣道場の師匠、宝箱屋のおねえさん、ボンバーズ団員、そして町長受付のおねえさんの4人が変化に富んだメッセージを言ってくれるぞ。いろいろ聞いてみよう。

6 デクナッツ忍法カベ抜けの術!?

クロックタウン南のデク花をゆずり受け、それを使って西への通用門を通過しよう。すると西エリアに行かず、謎の空間に出現してしまうのだ。ちなみにデク花から落下すると西エリアに戻れるぞ。

⬅まずはアキンドナッツからゆずり受けたデク花にもぐろう。そして視点を洗濯場方向へ回転させて、と……。

➡チャージOK、デクナッツリンク発射！ 通用門を通れる高さになるまでおとなしく待とう。

⬆このとおり、異次元空間へトリップ！(一瞬だけど)通用門の中央を飛んでいくのがポイントだぞ。

7 金のスタルチュラが空を飛んだ!?

海のクモ館B1F西奥のタルに隠れた金スタを、隣のタルに乗るように出現させる。そしてスグに乗っているタルを壊すと、なぜか地面へ落ちずに宙を浮いたままなのだ。

⬅真下でリンク視点になれば金スタの腹が見れます。なにげに貴重。

9 ここにもあったぞ異次元の世界

海のクモ館のB1Fで、階段を降りてすぐの高い木箱にゾーラリンクで乗り、タルの上にジャンプしてさらにカベを登ろう。見事になにもない闇の世界へと突入しちゃうぞ。

➡このようにタルの上に乗ろう。足元のクモの巣を焼かないこと。

⬅いともカンタンに最後の一線を越えてしまう、なんて悪い人。

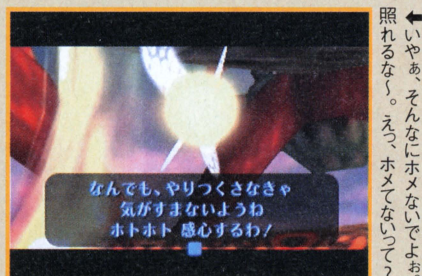
8 よいこのみんなはマネしないでね

ムシをビンに入れたら、水のある場所で中から出してみよう。ムシは泳げずにそのまま力つき……。同様に水のない場所にサカナを落としてもカワイソーなことになります。

⬅水のある場所といっても、立てなきゃビンから出せませんので。

➡マニ屋に売り払われたほうがまだムシ、いやマシだ～(ムシ談)。

10 最後まで遊んだ証拠のセリフ

いままでの特集を読んで、全部のお面、アイテムを集められたかな？ 集めたデータで月の内部へ向かうと、中へ入る前にチャットがそれまでと違うセリフをしゃべるんだよ。

⬅いやぁ、そんなにホメないでよぉ。照れるな～。えっ、ホメてないって？

なんでもデータコラム④

ゴシップストーン48のメッセージ

タルミナの各地、果ては月にまで置かれているゴシップストーン。これらからまことのお面で聞けるウワサの数は全部で48つもあるのだ。メッセージは大きく分けて3タイプあり、団員手帳イベントに関するもの、お面に関するもの、その他となっているぞ。

⬅こっそり聞いた話だが……これを読めばお面なしでOKらしい。

分類	ウワサ	ウワサ
団員手帳イベントのウワサ	行方不明のカーフェイはアンジュからの手紙を待っているらしい…	動物楽団のリーダーのお面は小さな動物を成長させるかわった力があるらしい…
	宿屋の娘アンジュはそそっかしくて有名でよく客をまちがえるらしい…	タルミナ平原で死んだカリスマダンサーの霊が夜な夜な踊りをおどるらしい…
	配達人ポストマンはスケジュール第一だが、配達だけは例外らしい…	小さなまよい馬が町の南にあるロマニー牧場に引き取られたらしい…
	牧場の少女ロマニーの夜の助っ人のお礼はミルクを入れるモノらしい…	ミルクバーの会員証は牧場でイイコトするともらえるらしい…
	不眠のゴウモン道具・夜更かしのお面は昔マニ屋に流れたらしい…	スリのサコンのアジトはイカーナ渓谷のはずれにひっそりあるらしい…
	町の宿屋ナベかま亭は不用心にもベランダのドアにカギがないらしい…	結婚のあかし・めおとの面は争いをしずめ、なごませるフシギな力があるらしい…
そのほかのウワサいろいろ	町の外壁のまわりを飛んでいるカラスは音楽がスキらしい…	化けキツネキータンは草でイタズラをするらしい…
	人の心を見透かすお面は動物の心もみぬくらしい…	なかよく並ぶ奇妙な石はみんな同じ色を好むらしい
	少し大きな奇妙な石は目覚めのラッパをきかせると顔色が変わるらしい…	少し大きな奇妙な石は眠りのタイコをきかせると顔色が変わるらしい…
	少し大きな奇妙な石は潮騒のギターをきかせると顔色が変わるらしい…	シャトー・ロマーニは飲むと3日間魔力が減らなくなるらしい…
	このあたりでまことのメガネを使って発見できる男と話せばまわりのものに気づかれず行動できるお面が手に入るらしい…	鬼神の仮面というすべてのお面を飲み込むお面がこの世には…あるらしい…
	沼の観光ガイドの写し絵コンテストでは、沼の写し絵以外は受付けてくれないが息子の写し絵を持っていけばイイモノをくれるらしい…	ミカウとジャパスのセッションをエバンに聞いてもらうにはミカウのままではダメでバンドに関係ない人のふりをして聞かせてみればいいらしい…
	イカーナの城に出没するリーデッドは、隊長のボウシ・ギブドのお面・ガロのお面で踊りだすらしい。だから、どうということもないが…	オルゴールハウスに住むパメラはオルゴールが鳴り出せば2分おきに外に出てくるがバクダンを爆破させても外に出てくるらしい…
	春になったら始まるゴロンレースの賞品の砂金はカジ屋で剣をきたえる以外にカジ屋に売れば40ルピーだがマニ屋に売れば200ルピーで買いとってくれるらしい…	山里が春になったら集まるはずのカエルたちは、山里以外の場所にいてゲーロのお面で集めなければならないがクロックタウン・沼・ウッドフォールの神殿の中・グレートベイの神殿の中と全部で4匹いるらしい…
月で入手！ お面のウワサ	石コロのお面は石コロ兵士シロウくんが持っていたらしい…	カーフェイのお面は母親のアロマ夫人が持っていたらしい…
	カマロのお面は幽霊ダンサーカマロが持っていたらしい…	ガロのお面はゴーマン兄弟が悪さに使っていたらしい…
	キータンのお面はマニ屋の主人が大切に持っていたらしい…	ギブドのお面はパメラの父からはがれ落ちたらしい…
	巨人の仮面はロックビルの神殿に眠っていたらしい…	大妖精のお面は町の大妖精が持っていたらしい…
	ブーさんのお面はデクナッツの執事が持っていたらしい…	ブレー面は旅の楽士グル・グルが持っていたらしい…
	ポストハットはポストマンが使っていたらしい	めおとの面はカーフェイとアンジュが持っていたらしい…
	夜更かしのお面はマニ屋で売っていたらしい…	ロマーニのお面は牧場の当主クリミアが持っていたらしい…
	バクレツのお面はボム袋のおふくろさんが持っていたらしい…	ウサギずきんはコッコ小屋のナデロクさんが持っていたらしい…
	まことのお面はブキミな金色に輝くクモに呪われた人が持っていたらしい…	ゲーロのお面はお腹をすかせたゴロンがかぶっていたらしい…
	座長のお面はゴーマン一座のゴーマン座長が持っていたらしい…	隊長のボウシは騎士団の隊長スタル・キータが持っていたらしい…

はぐれ妖精完全ゲットマップ

神殿に隠れたはぐれ妖精を全部公開。全員助けてパワーアップしよう。

ウッドフォールの神殿 WOODFALL TEMPLE

★はぐれ妖精の数え方、1匹、2匹でなくて1人、2人!

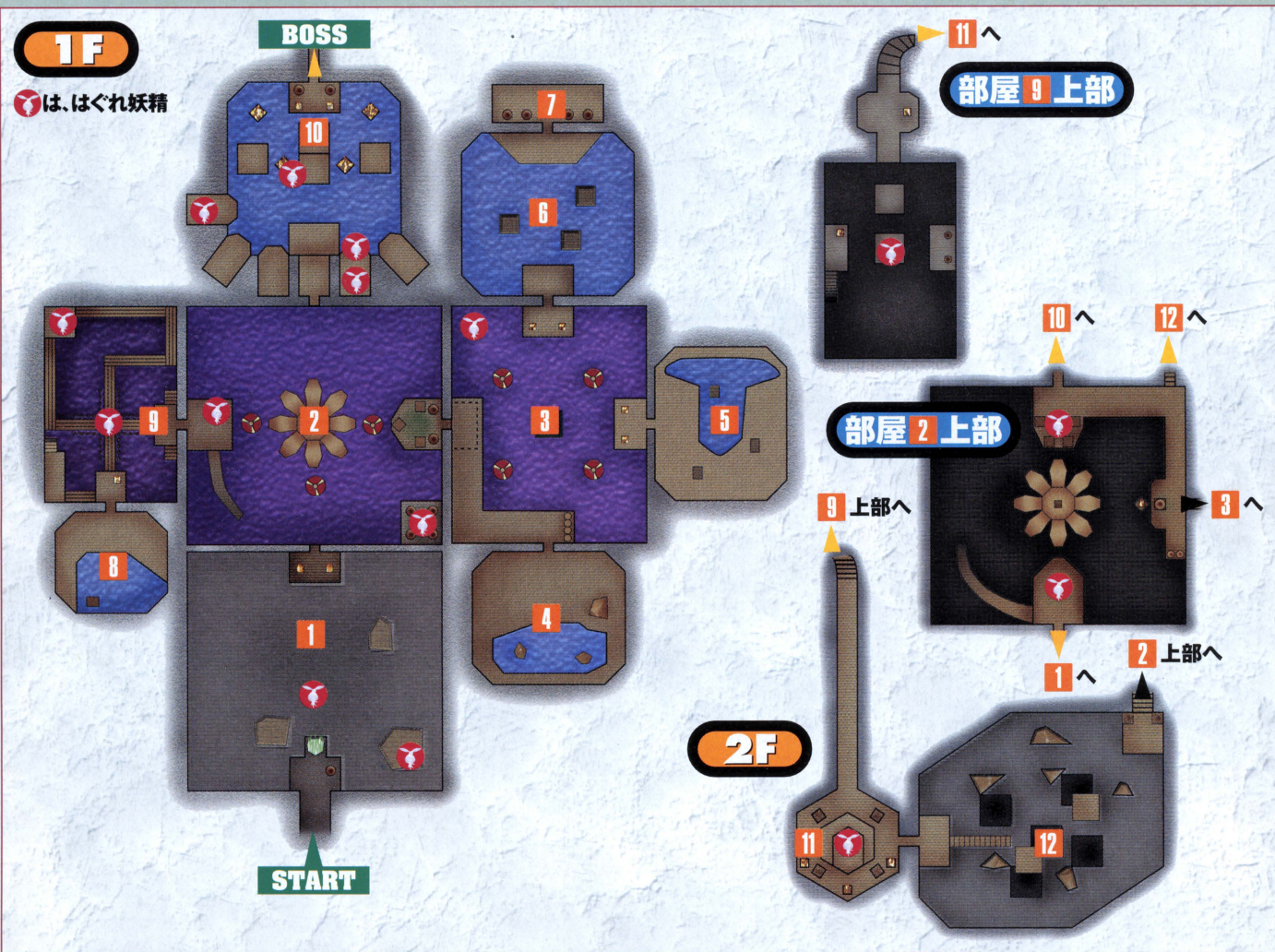
1F　は、はぐれ妖精

BOSS　START

部屋9上部　11へ

部屋2上部　10へ　12へ　3へ　1へ

9上部へ　2上部へ

2F

1 水をキレイにしてから助けたほうがラク

部屋⑨の真ん中にあるブロックの下にはぐれ妖精がいるが、毒沼の中にいるので助けに行くと大ダメージを受けてしまう。ここは、先に進んで部屋②の真ん中にあるしょく台に火をつけて、水をキレイにしてから取りに行けばいい。

⬅水をキレイにしておけば、よけいなダメージを受けない。

2 部屋上部から飛んでスイッチを踏もう

部屋②にあるはぐれ妖精の入った宝箱を出現させるには、部屋②上部にあるデク花でジャンプして、左上のしょく台のそばにあるスイッチを踏めばいい。スイッチを踏むと下に降りないといけないので、先に水をキレイにしておこう。

⬅部屋②上部のスイッチで、ハシゴを出すのも忘れずにね。

妖精はココへ!!

●ウッドフォール

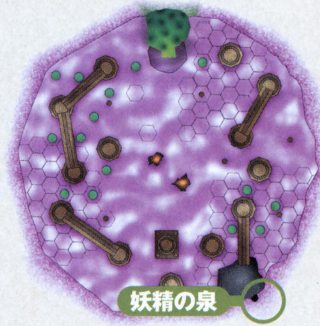
妖精の泉

ゼルダ一発花火

ボンバーズのアジトに入る暗号は毎回変わるが、これにもちゃんと法則がある。ボンバーズ団員の背中には数字の書かれたゼッケンがついていて、1番めに捕まえたこどものゼッケンが暗号3番めの数字になる…といった具合い。捕まえる順番を考えれば暗号をカンタンにできるぞ。

スノーヘッドの神殿 SNOWHEAD TEMPLE

1F / 2F / 3F / 4F / B1F

START / BOSS

1 まことのメガネで天井を見よう

部屋⑬の天井にはぐれ妖精が隠れているのだが、まことのメガネを使わないと見えないので、かなり見落としやすい。このはぐれ妖精はアワの中にいるので、まず弓で射ってアワを割ってから大妖精のお面でおびきよせよう。

⬅天井が幻のカベなので、かなりに気づきにくい。

2 デク花ジャンプでゆっくりと降りていこう

部屋⑩の白い傷の入ったカベをまことのメガネでみると、はぐれ妖精が見つかる。このはぐれ妖精を助けるには部屋⑰のデク花でジャンプして、そのまま部屋⑩まで降りていけばいい。ジャンプ中に動きすぎると、落ちてしまうので注意。

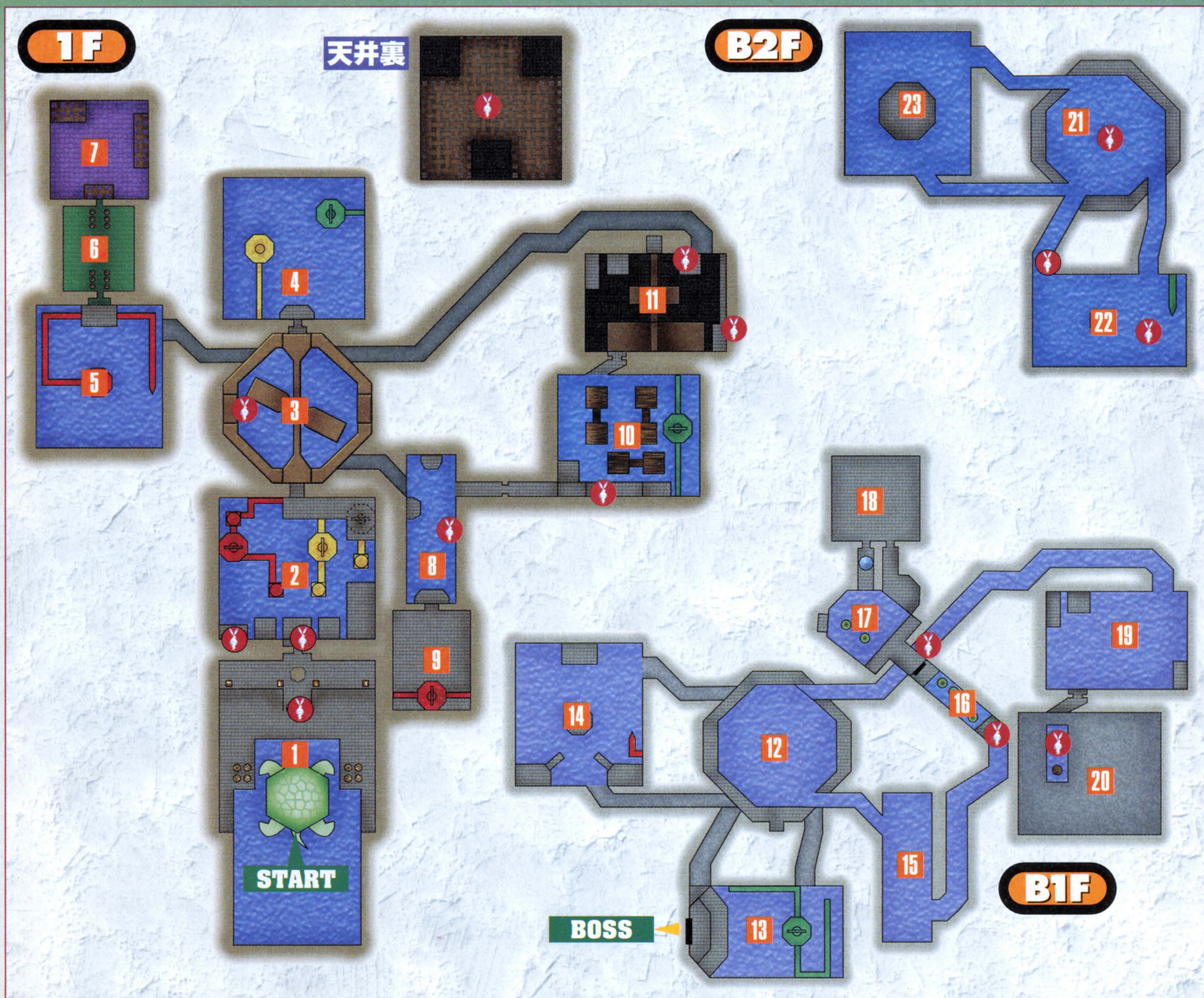
⬅デク花ジャンプをしたら、カベによってそのまま降りる。

グレートベイの神殿 GREATBAY TEMPLE

1F 天井裏 B2F B1F

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

START BOSS

★ゾーラの岬の妖精の泉へ行くにはカカシが必要！

1 水車を止めるタイミングが大事

部屋⑪の一番上の宝箱に入っているはぐれ妖精を助けるには、大きな水車のハネをちょうどリンクが乗れる角度で止めて、ハネを登ってその上から宝箱にフックショットを当てて飛び移らなければいけない。タイミングがかなりシビア。

←奥の水車の台が垂直になるちょっと前に水を凍らせよう。

2 フックショットでツボを壊してゲット！

部屋⑰には、流水溝があり、底を見るとツボがひとつ置いてある。じつは、ここにはぐれ妖精が隠れているのだ。流水溝に入ると流されてしまうので、ここは足場からフックショットでツボを割り、大妖精のお面で引きつけて助けよう。

←近くにはデキシーハンドがいるので、つかまらないように。

妖精はココへ!!

●ゾーラの岬

妖精の泉

ゼルダ一発花火

カーフェイの部屋にある机には日記が置いてあるが、その横にアンジュの写真が置いてあるのを知っていたかな？　知らなかった人は、さっそく机をⓒ↑のリンク視点で見てみよう。あったでしょ。こんな細かいところまで作ってあるなんて、ビックリだよね。

ロックビルの神殿 ROCKBILL TEMPLE

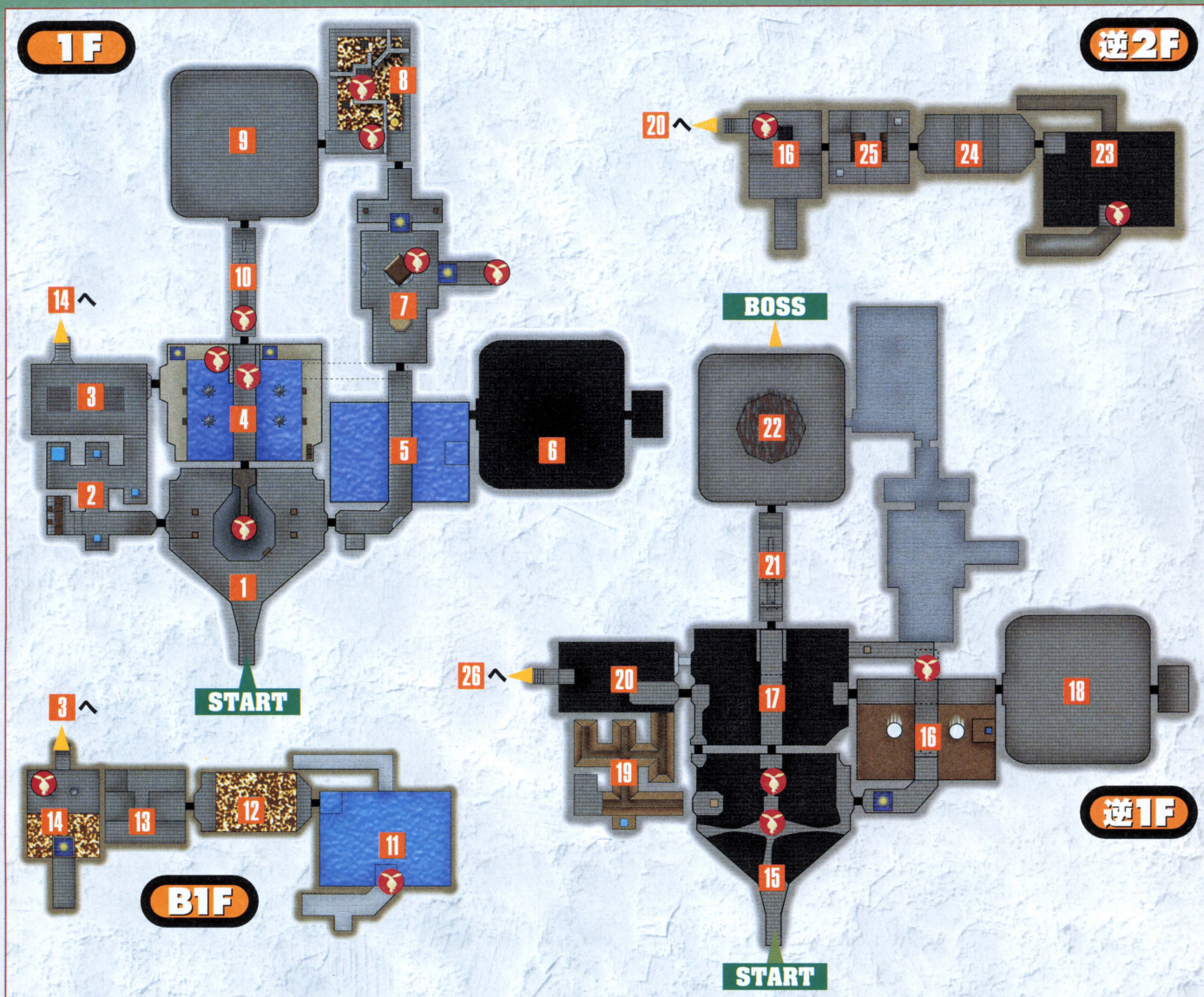
1F

逆2F

B1F

逆1F

START

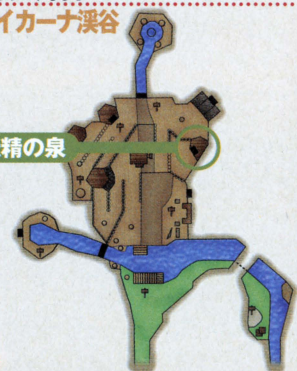
BOSS

1 1回燃えればカンタンにスイッチが踏めるぞ

部屋⑧の溶岩の中にあるプレススイッチを踏んだあと、すぐデクナッツリンクに変身して燃えてやり直すと、奥にある大スイッチを囲む炎が消えたままになるぞ。これで奥にあるはぐれ妖精の宝箱がカンタンに取れるようになるのだ。

←このウラワザを使えば、ゆっくり歩いていけるぞ。

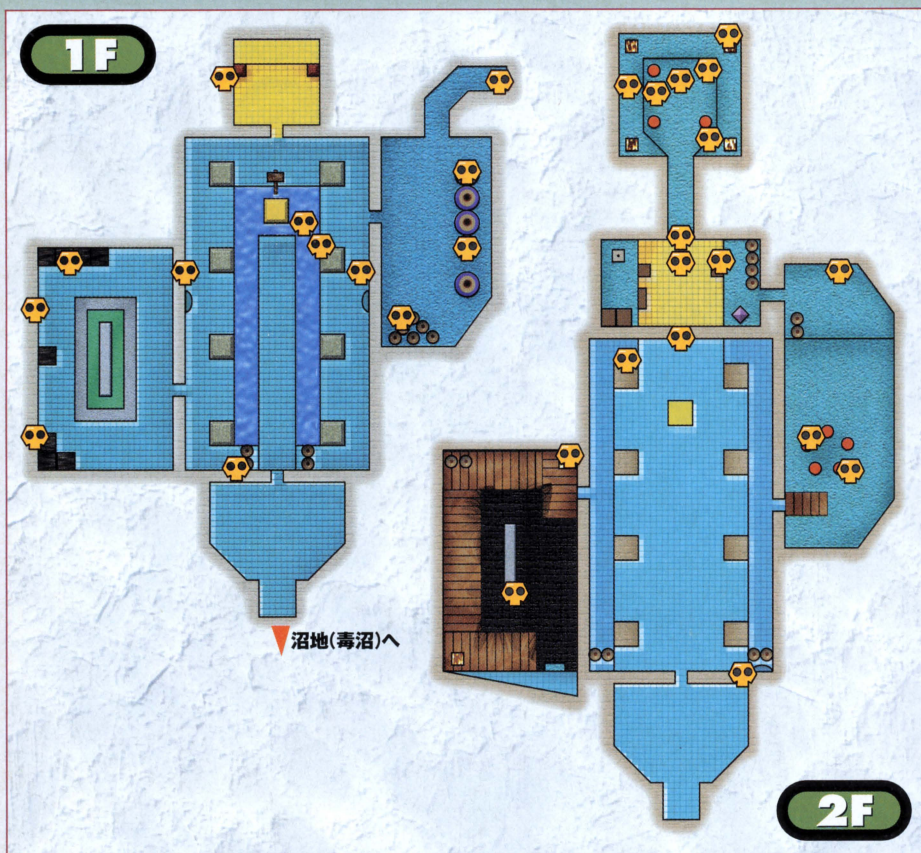
2 全員助けるには、二度ひっくり返す

部屋①と部屋⑪のはぐれ妖精入りの宝箱は、神殿を一度逆さまにしないと出現させられない。ロックビルの神殿のはぐれ妖精を全員助けるには、逆さまにして宝箱を全部出してから、もう一度神殿を元に戻さないといけないぞ。

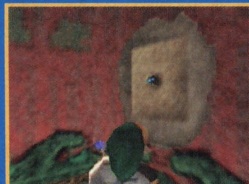
←逆さまにしたときに出る宝箱を取り忘れやすいぞ。

金スタ完全キャッチマップ

沼と海、2つのクモ館にいる金のスタルチュラ全60匹の居場所を大公開!!

沼のクモ館

入り口をクモの巣におおわれた、沼地にあるクモ館。沼地の毒がなくなる、ウッドフォールの神殿クリア後に行くといいだろう。入り口のクモの巣は火をともしたデクの棒で燃やせばOK。

金スタゲットはこの方法で!

カベの穴にムシを入れる

カベにあるマメ植えポイントの近くで、ビンに入れていたムシを出そう。ムシが穴に入り、中から金のスタルチュラが出現するのだ。ムシはクモ館の中で見つけられるぞ。

柱をチェックする

柱を上下に行ったり来たりしているのを見つけよう。上のほうをよ〜く探してね。

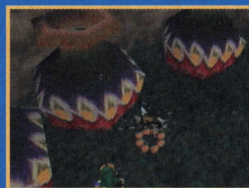
ハチの巣を攻撃して落とす

勇者の弓、フックショット、デクナッツのシャボンのどれかで撃ち落とすと、巣から出現する。

木を回転アタックでゆらす

回転アタックでぶつかった勢いで木をゆらし、上にいる金スタを振り落すのだ。

ツボに体当たり

これも木と同じで、回転アタックでツボの中にいる金スタをはじき出す。目標から少し離れた位置で回転アタックを出し、リンクがはね返されれば回転アタックは成功だ。

熟睡デクナッツはオカリナでお目覚め

1F東の部屋にいる寝ているデクナッツを、「目覚めのソナタ」で起こしてやろう。するとどこかへと去っていき、寝ていた場所のデク花が使えるようになる。これで2Fへ行けるようになるぞ。

⬇演奏はデクナッツリンクでなくてもOK。

⬆デクナッツくん、いってらっしゃ〜い。

魔法のマメは持ってますか?

2F北の部屋へ行くための通路にはハシゴがかかっていない。ここには魔法の葉に乗って移動しなきゃいけない。手前の部屋にあるマメ植えポイントに魔法のマメを植えよう。水は1Fで調達できるけど、魔法のマメはあらかじめ沼地で買っておくこと。

⬅館へ来る前に買っておかないと二度手間になるからね。

草の中から金スタがこんにちは

2F北の部屋にはカベ際に草がいっぱい生えているよね。じつはその中に金スタが隠れていることがあるのだ。これに気づかないと、部屋の金スタをうっかり取り逃してしまうハメに……。取り逃しを防ぐには、金スタの動く音を聞きもらさないことが大切だぞ。

⬅草の中から金スタが! うーむ、油断もスキもない。

入り口に戻ってみれば、まとこのお面が

めでたく金スタを30匹ゲットしたら、入り口に戻ってみよう。まことのお面をかぶった男から、呪いを解いてくれたお礼にまことのお面をもらえるぞ。ここは海の館と違って3日間でいつ行ってもゲットできる。早い段階でこのお面は取っておきたいぞ。

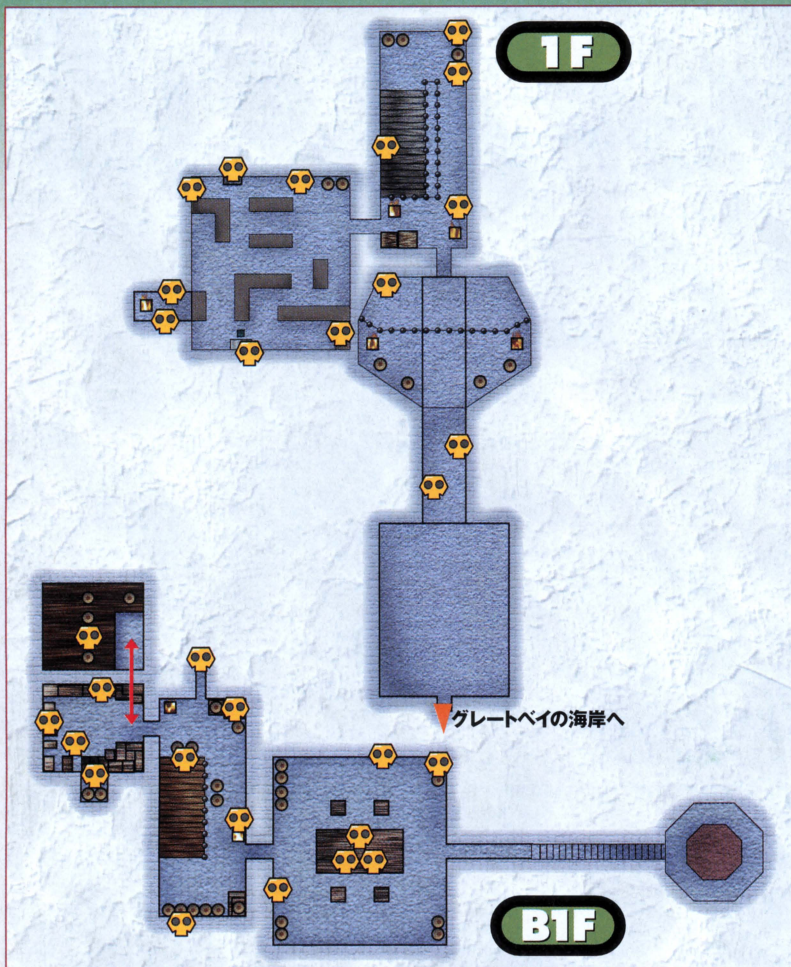
⬅欲にくらんだばっかりにこんな姿になったとか。

★沼のクモ館の金スタは魔法のマメとビンひとつあれば完全ゲット!

ゼルダ一発花火

クモ館にあるマメ植えポイントにムシを入れると金スタが出てくるけど、フィールド上にあるマメ植えポイントにムシを入れると? 答えはルピー。ロマニー牧場の家のウラのカベにあるマメ植えポイントなどで試してみては?

海のクモ館

グレートベイの海岸にある館に入ると一見行き止まりのようだが、奥のヒビ割れたカベにバクダンを仕掛ければ、奥に行けるようになるぞ。ここのすべり台のような通路の途中にも2匹の金のスタルチュラがいるので、取り逃さないこと。この館では特別に必要となるアイテムはないけど、冒険を始めたら真っ先にここへ来ないと、あとあと損をするかもね。

金スタゲットはこの方法で!

天井とカベのすき間を探る

海のクモ館は天井とカベの間にわずかなすき間がある。この間を金スタが動いているというわけだ。動く音はするのに姿が見えない、という場合はこの可能性が高いぞ。見づらいので注意深く調べよう。

カベの穴の奥をのぞくと……

部屋のカベにある四角い穴。ここをのぞくと、奥に金スタが……というパターンだ。穴のある場所には必ず1匹は隠れているから、見つけしだいチェックすべし。出現した金スタはフックショットで取れるぞ。

シャンデリアをゆらす

シャンデリアの下にあるテーブルを回転アタックかゴロンプレスでゆらすと、シャンデリアの上にいる金スタが落ちるのだ。

本棚、タンスを動かす

本棚やタンスのヨコに立って「つかむ」コマンドが出たら、動かせる証拠だ。動かして後ろの通路にいる金スタをゲット!

スタルキッドの絵を取る

カベにかかっているスタルキッドの絵を勇者の弓やフックショットで撃つと、絵はカベから落ちてしまう。すると、その裏に隠れていた金スタが姿を現すのだ。あとはお好きな方法で金スタをゲットしてね。

フックショットで上のフロアへ

じつはB1F西の部屋は上下2段に分かれている。そして上の段では金スタが1匹、木のタルに潜んでいるのだ。上へ行くには、下の階から見える木のタルにフックショットをひっかければOK。あとは回転アタックやゴロンパンチでタルを壊して金スタを見つけよう。

←この部屋には金スタが多いので意外と見落しがちだぞ。

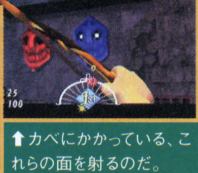
登れる本棚があるんです

1F西の部屋はどうやら図書室のようで、本棚がズラリと並ぶ。この本棚の上にも金スタがいるけど、ハシゴは見当たらない。ではどうやって上へ? じつはスタルベビーが座っている本棚は、本のない場所がハシゴがわりに利用でき、上に登れるのだ。

←ここを登って、あとはジャンプで奥に進もう。

スタルベビーから順番を聞きだそう

B1F東奥の部屋をふさぐ鉄格子を開ける方法は、館にいる6匹のスタルベビーが知っている。隊長のボウシで会話し、彼らの話す色と順番どおりに、鉄格子の横のお面を勇者の弓で射よう。

↓色と順番はしっかりメモっておくべし。

↑カベにかかっている、これらの面を射るのだ。

1日めにクリアすると巨人のサイフが!

この館の金スタを全部取ったら、館の入り口まで戻ろう。どこからやってきたのか、ひとりの男がいるはずだ。彼と話すと館の呪いを解いたお礼をくれるのだけど、このときが1日めなら、巨人のサイフがもらえるのだ! これが2日め以降だと50ルピーしかもらえず、ガッカリ。

←500ルピーまで持てるようになる、最強のサイフだ!

月のダンジョン&ラスボス攻略

あとは仮面を封じるだけと思いきや、最後に来ました大ドンデン返し！

そして戦いの舞台は月の内部へ…

4つの神殿でボスを倒したら、いよいよムジュラの仮面を封じる時！ 3日め午前0時以降に時計塔へ行き、「誓いの号令」を奏でよう。世界の四方から伝説の巨人が現れ、月の落下をくいとめる。しかし、力を得たムジュラの仮面は自らの意志で動きだし、月の内部へ。落下は再び始まる。4人の巨人を上回る力で……。もはや世界を救えるのはリンクだけ。仮面を追い、いざ最終決戦へ!!

時計塔で誓いの号令!

⬅⬆現れた巨人は身をていして月の落下を受け止めるが……。ムジュラの仮面は月と一体化し、さらに強い力で落下し始める。もう誰にも止められない!?

こどもにお面をあげてダンジョンへGO!

月に入ると、大樹の根元にムジュラの仮面をつけたこどもが座り、樹の周囲にはボスのお面をつけたこどもが駆け回っている。ムジュラのこどもと話せばラストバトルになるが、その前に4人のこどもと話し、月のダンジョンに入ろう。入るときと出るときにお面を要求されるが、出るときはあげなくてもいい。ただ、ダンジョンをクリアしたことにはならないので要求されるぶんすべてあげよう。

⬅必要お面数は入るときと出るときに必要な数。入るだけなら半分だけでも大丈夫だ。

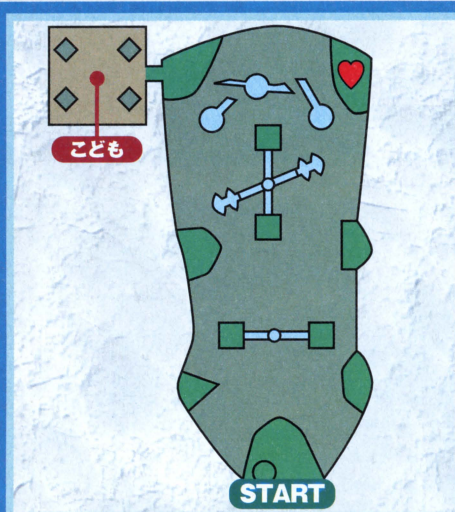
全部のお面をあげてゲット!
鬼神の仮面

変身するお面以外の20個を4人のこどもにあげてからムジュラの仮面のこどもと話そう。違うメッセージが表示され、鬼神の仮面がもらえるのだ。これはボス戦でのみ使え、大妖精の剣と同じ大剣と、超強力な衝撃波の魔法をあつかう鬼神に変身する。もちろんムジュラの仮面戦で使えるし、エンディング後もなくならないぞ。

⬆➡衝撃波はほとんど魔力を消費せず、矢よりも速い。

威力絶大

月のダンジョン その1
デクナッツのダンジョン

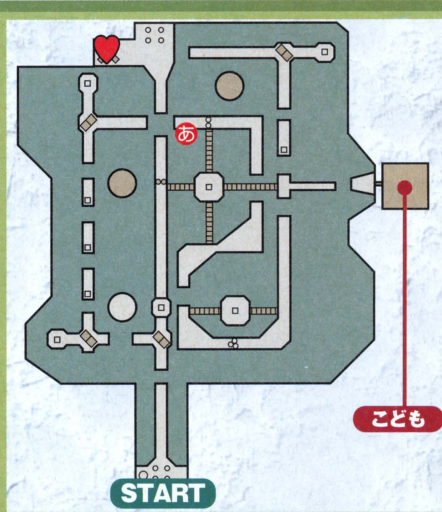
こども
START

必要お面数…2

先へ進むにはデク花のついたプロペラ状の回転する足場を渡るしかない、タイミングが命のダンジョンだ。落ちたら最初からやり直しなので、ストレスがたまること確実。

デク花はあらかじめ選ぼう

知ってると思うけど、デク花には紫の花と黄色の花があり、黄色のほうが飛距離が出る。2個めのプロペラ足場には両方ともあるけど、ここは黄色に入るのが正解。紫ではハートのかけら、出口のどちらにも届かないからね。

ハートを取ったらプロペラへ

ハートのかけらがある場所には黄色のデク花がある。でも、これを使ってまっすぐ出口に行こうとしても、飛距離が足りずに落ちてしまうのだ。めんどうでもプロペラの足場まで戻り、この黄色のデク花経由で出口へ向かうように。

月のダンジョン その2
ゴロンのダンジョン

必要お面数…4

細い通路が切れ切れに続いているダンジョン。移動にはゴロンのまるまりダッシュを使うしかなく、まともに移動することすら困難なのだ。ゲーム中最大の難所と断言しよう。

3つのカーブを曲るまでが勝負

スタート地点から3つのカーブを曲った位置にあるあまでは、ノンストップでまるまりダッシュ。これはもう慣れしかない。コツとしては、一度まるまりダッシュしたら、あとは3Dスティックを離して動きにまかせるようにしよう。

ワープに入るのは1回だけ!

ところどころにある六角形の床は、すべてがスタート地点右へのワープだ。ダンジョン後半でうっかり足を踏み入れると、かなりショックなはず。ただ、一度はワープしておくと、やり直すときスタート地点よりラクになるぞ。

ゼルダ一発花火

何気なく見ている『ムジュラ』世界の夜空だけど、じつは星空にヒミツがあった。キミが入力した主人公の名前によって、星座がいろいろと違っているんだって。そんな細かいところまでこだわるなんてスゴイよね。

月のダンジョン その3
ゾーラのダンジョン

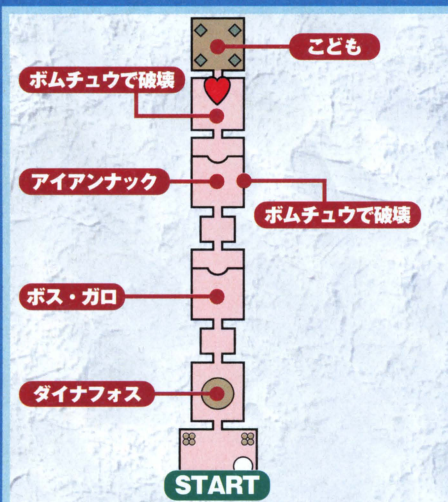
必要お面数…6

あみだクジのような水路のダンジョンで、こどもの居場所以外はスタート地点に戻るようになっている。マップさえ見れば難なくクリアできる、超ラクチンダンジョンなのだ。

水路は泳ぐより歩く

このダンジョンの水路は急流になっている。その流れにしたがって泳いでいると、曲り道をうっかり通り過ぎてしまうこともあるのだ。ムダ足を踏んでやり直すのを防ぐため、泳がずに地面を歩いて移動するほうが安全に進める。

うっかりミスには要注意

こどもに会えばダンジョンをクリアできるけど、その前にハートのかけらを取るのを忘れないように。間違ってこどものいる部屋に入ると、後戻りはできないぞ。その場合はお面をあげずに戻り、再びダンジョンへ来てトライ!

月のダンジョン その4
リンクのダンジョン

必要お面数…8

ダンジョンとはいうものの、一本道なので迷うことはない。そのかわりダイナフォス、ボス・ガロ、そしてアイアンナックと、かつての中ボスとの戦いが待っているのだ。

回復はゴシップストーンで

中ボス戦で傷ついたら、ゴシップストーンの前で「いやしの歌」か「嵐の歌」を演奏してみよう。前者は妖精、後者は妖精珠が出現するぞ。ビンに入れたいのなら妖精を、魔力も回復させたいのなら妖精珠を出現させるといい。

最初で最後のボムチュウ!?

奥の部屋で行き止まりになる場所は、カベや天井に注目。ヒビ割れた部分が見つかるはずだ。ボムチュウを使ってそこを壊すと、中から目玉スイッチが出てくるので、それを矢で射よう。ハシゴが出現して先へ進めるようになるぞ。

LAST BATTLE ムジュラの仮面

仮面は3形態に進化するが、どの形態も攻撃で動けなくしてから追い打ちをかける攻め方が有効だぞ。また、矢がなくなると魔人が倒せないので、それまでに矢を使わずにおくことも重要なのだ。

ムジュラの仮面 第1形態

撃ち落とし方を使い分けよう

仮面の攻撃パターンは2段階。第1段階は体当たりで、ある程度ダメージを与えると第2段階となり、熱光線で攻撃してくるぞ。第1段階ではゾーラリンクのブーメランで撃ち落とし、動かなくなったら剣でダメージを与えよう。第2段階では熱光線をミラーシールドで反射して撃ち落とし、あとは第1段階と同じ戦い方で倒そう。

⬅⬆ブーメランは敵を追尾するし、矢の節約にもなるのだ。第2段階ではボスの仮面も敵となる。熱光線で倒すべし。

ムジュラの化身 第2形態

嵐の前の静けさ

リンクをおちょくるように動き、たま〜に気づいたように攻撃するだけ。言ってみれば、魔人になる前の準備段階という感じだ。部屋の中央で、攻撃範囲の広い大妖精の剣で回転斬りで動きを止め、そこにダメージを与えよう。

⬅普通に近づいて剣を当ててもいい。矢は撃たないこと!

ムジュラの魔人 第3形態

一瞬のスキを突け!

攻撃範囲の長い、ムチのような両腕を武器とする。まずは攻撃範囲より遠くで待ち、ムチをふるう瞬間に勇者の弓で攻撃しよう。魔人が動かなくなったら近づき、剣でダメージを与える。これをくり返すのだ。

⬅コマも武器にするが、これは無視するしかない。

魔人退治の黄金パターン

スキを突いて射る!

⬆魔人がムチをふるおうとしたら弓で攻撃! なるべく遠くからね。

まるまりダッシュで接近

⬆ゴロンリンクに変身し、まるまりダッシュで一気に近づくのだ。

ジャンプ斬り!

⬆一撃の威力で勝負! 大妖精の剣でジャンプ斬りがベストだぞ。

団員手帳イベント解決リスト

団員手帳に登録される20人のイベントを全部攻略。これを見て全員をしあわせにしよう！

アンジュ

1st 18:00 (11) 1 2 3 ／ 2nd 18:00 (14) 4 ／ Last 18:00 4 (7) 5

①アンジュの人まちがい

場所 クロックタウン東／ナベかま亭

時間 1日め午後2時～午後3時

1日めの午後2時に客ゴロンがクロックタウンにやってくる。この客ゴロンがナベかま亭のカウンターにつく前にアンジュと3日間のうちで初めて話すようにするといい。そうすれば、リンクを、予約していた客と間違えて、宿屋のカギがもらえるぞ。

⬆宿屋のカギがあると2階の客室に入れる。夜もナベかま亭入り口が開くぞ。

②アンジュとの約束

場所 クロックタウン東／ナベかま亭

時間 1日め午後1時～午後8時30分

アンジュがポストマンから手紙を受け取ったあと、カーフェイのお面をつけて話しかけると午後11時にナベかま亭の厨房に来てほしいと頼まれる。このイベントを起こさないと、カーフェイへの手紙を受け取れないので、絶対に忘れないように。

⬆カーフェイのお面は、アロマ夫人からもらえる。つけて話しかけよう。

③カーフェイへの手紙を受け取る

場所 クロックタウン東／ナベかま亭

時間 1日め午前0時～午前6時

②のイベントを起こしていると、1日めの深夜にカーフェイへの手紙を受け取るイベントが起きる。本当は午後11時に会う約束だが、アンジュは1時間遅れてくるので待とう。受けとった手紙は、すぐに三角ポストへ入れてしまおう。

④思い出のペンダントを渡す

場所 クロックタウン東／ナベかま亭

時間 2日め午後5時～午後8時、3日め午前6時～午前12時

⑥のイベントでカーフェイから受けとった思い出のペンダントをアンジュに渡してあげよう。このイベントを起こさないと⑨のイベントが起こらないので、カーフェイからペンダントを受けとったらすぐに渡しておくといい。

⑤カーフェイとの再会

場所 クロックタウン東／ナベかま亭

時間 3日め午前4時30分～

⑦のイベントでカーフェイが太陽のお面を取り返すのに成功すると、午前4時30分にナベかま亭の従業員室に彼が来る。このときに太陽のお面と月のお面がひとつになって、めおとの面がもらえる。お面を取ったら、すぐに時の歌を使って戻ろう。

カーフェイ

1st 18:00 (11) (2) (3) ／ 2nd 18:00 (14) 6 ／ Last 18:00 (4) (9) 7 8

⑥カーフェイ発見

場所 クロックタウン洗濯場／マニ屋裏部屋

時間 2日め午後4時～午後10時

⑭のイベントを起こしていると、ポストマンが洗濯場でキータンのお面をつけた少年に手紙を渡す。このあと、マニ屋裏部屋の扉が開くので中に入り、カーフェイと話しをしよう。すると思い出のペンダントをアンジュに渡すように頼まれる。

⑦サコンのアジトへ

場所 イカーナ地方／サコンのアジト

時間 3日め午後6時～午後7時

⑨のイベントを起こしていて、さらにバクダン屋のおふくろさんが荷物を盗まれていると起きる。サコンのアジトの前で隠れていると、サコンがやってきて扉が開くので中へ入り、パズルをクリアして太陽のお面を取り返そう。

⑧アンジュとの再会

場所 クロックタウン東／ナベかま亭

時間 3日め午前4時30分～

⑦のイベントでカーフェイが太陽のお面を取り返すのに成功すると、午前4時30分にナベかま亭の従業員室に来る。そこで、アンジュの月のお面とカーフェイの太陽のお面がめおとの面になるイベントが起きる。

その他の人々

上で紹介した5人以外の人たちのイベントを紹介。手順が複雑な人はそんなにいないので、確実にこなしていこう。

ボンバーズ

リンクの姿に戻ってから、鬼ごっこをクリアするか天文台へ行って団員手帳をもらえば幸せマークがつく。3日間いつでもOK。

バクダン屋のおふくろさん

1日めの午前0時にクロックタウン北で、サコンから荷物を取り返せば幸せマークがつく。イベントが起きる時間は短いぞ。

ロマニー

1日めの昼間にロマニー牧場で会って、オバケ退治の約束をする。あとは、1日めの午前2時にロマニー牧場でオバケから牛を守る。

クリミア

ロマニーのイベントをクリアしていると、2日めの午後6時～7時にロマニー牧場でミルク配達が。このとき野盗を撃退すればいい。

ドトール氏

1日めか2日めの午前10時～午後8時の間に、町長公邸の町長の部屋へめおとの面をつけて入り、会議を中断させればいい。

トト

1日めか2日めの午後10時～午前6時の間に、ロマーニのお面をつけてラッテに入り、トトの指示どおりに風のサカナを演奏する。

ゴーマン座長

1日めか2日めの午後10時～午前6時の間に、ロマニーのお面をつけてラッテに入り、トトの指示どおりに風のサカナを演奏する。

ゼルダ一発花火

ラスボス戦のフィールドの一部は、デクナッツリンクでもぐれることを知っていたかな？　地面にもぐっているときは無敵なうえに、飛び出したとき敵にぶつかるとダメージを与えられる。地面にもぐって攻撃すればラスボスも無傷で倒せる…かも？

★市長一家はコーヒー一家。ドトール、アロマ、カーフェイ

マニ屋のおじさん

1st 18:00 (11) (2) (3) 2nd 18:00 (14) (6) (4) Last 18:00 9 10

9 マニ屋からの伝言

場所 クロックタウン洗濯場／マニ屋裏部屋
時間 3日め午後1時～午後10時

4のイベントをクリアしていると、3日めにマニ屋裏でマニ屋のおじさんからカーフェイの伝言が聞ける。このとき、キータンのお面と母への速達がもらえる。

⬅母への速達はポストマンかアロマ夫人に渡そう。

10 夜更かしのお面販売中

場所 クロックタウン西／マニ屋
時間 3日め午後10時～午前6時

1日めの午前0時にクロックタウン北で、サコンからバクダン屋のおふくろさんの荷物を守る。すると、3日めにマニ屋で夜更かしのお面が500ルピーで売られる。

⬅夜更かしのお面を買うには、巨人のサイフが必要だ。

アロマ夫人

1st 18:00 11 (2) (3) 2nd 18:00 (14) (6) 11 (4) Last 18:00 (9) 12

11 カーフェイのお面をもらう

場所 クロックタウン東／町長公邸
時間 1日め、2日め午前10時～午後8時

町長公邸の夫人の部屋へ行き、リンクの姿でアロマ夫人に会うと、人探しのプロと間違われてカーフェイ探しを依頼される。このときカーフェイのお面がもらえるぞ。

⬅カーフェイのお面は重要なので必ずもらうこと。

12 母への速達を渡そう

場所 クロックタウン東／バー・ラッテ
時間 3日め午後6時～

9のイベントで母への速達を受け取ったら、カーフェイのお面をつけてアロマ夫人と話せば速達を渡せる。お礼にシャトー・ロマーニ入りのビンがもらえるぞ。

⬅3日めはロマーニのお面がなくてもラッテに入れる。

ポストマン

1st 18:00 (11) (2) 13 (3) 2nd 18:00 14 (6) 13 (4) Last 18:00 (9) 15

13 特訓につきあおう

場所 クロックタウン西／ポストハウス
時間 1日め、2日め午後3時～午前0時

ポストハウスにいるポストマンと話すと、ストップウオッチゲームができる。1回2ルピーで遊べ、10秒00ぴったりで止めればハートのかけらがもらえる。このとき、ウサギずきんを使えば3秒以降もタイムが見えるようになり、少し楽になる。

14 カーフェイへの手紙を配達

場所 クロックタウン／三角ポスト
時間 1日め午前10時～2日め午前11時

3のイベントで、アンジュからもらったカーフェイへの手紙を三角ポストに出すと、2日めの昼間にポストマンの配達イベントが起きる。手紙を出した時点でこのイベントはクリアしたことになるので、少し気づきにくいイベントだ。

15 速達を頼む

場所 クロックタウン西／ポストハウス
時間 3日め午後6時～

9のイベントで母への速達を受け取ったら、ポストハウスにいるポストマンに渡して配達してもらおう。すると、アロマ夫人に手紙を届けたあとポストマンも避難できるようになる。お礼として、ポストマンからポストハットがもらえるぞ。

ローザ姉妹

1、2日めの夜にクロックタウン西の宝クジ屋の前で踊っている。彼女たちの前でカマロのお面で踊りを見せればいい。

??

3日間の午前0時すぎにナベかま亭の便所へ行くと手が出てくる。この手に、権利書や手紙などの紙を渡してあげよう。

アンジュのおばあさん

夜更かしのお面をつけて話しを聞き、「ときのカーニバル」なら「祭りの前夜」、「4人のきょじん」なら「わかんない」と答える。

カマロ

タルミナ平原の北のキノコ型の岩の上のストーンサークルに、深夜になるとカマロの幽霊が出る。彼に「いやしの歌」を聞かせよう。

ナデクロ

ロマニー牧場のコッコ小屋のヒヨコは、ブレー面でつれて歩ける。全部のヒヨコをまとめてつれて歩くとコッコに成長する。

ゴーマン兄弟

昼間にエポナに乗ってゴーマントラックへ行くとできるレースで勝つ。さらに、クリミアのイベントで野盗を撃退する。

石コロ兵士シロウ

イカーナ地方の入り口にあるガケの近くにあるストーンサークルをまことのメガネで見よう。そこにいるシロウに赤いクスリを渡す。

グル・グル

クロックタウンの洗濯場で、夜になると音楽を演奏しているグル・グルさんと話しをする。彼の話を聞けば幸せマークがつく。

ハートのかけらリスト

全52個のハートのかけらの入手方法を大公開。全部集めればハートの数が20個になるので、取り忘れがある人はコレでチェックしてね。

場所	取り方
クロックタウン南 時計塔	時計塔入り口の上の足場に置いてある。アキンドナッツのデク花でデク花ジャンプして取る。
クロックタウン北 木の上	リンクに戻ってから、すべり台の横にある台を登り、足場を渡って木の上で取る。
クロックタウン北 デクナッツのプレイスポット	デクナッツのプレイスポットで、3日連続で新記録を出せばもらえる。
クロックタウン西 剣道場	剣道場の上級コースで、全部の丸太をジャンプ斬りで斬って30点を取ればもらえる。
クロックタウン西 銀行	預けているルピーが5000ルピー以上になると、お礼としてハートのかけらがもらえる。
クロックタウン西 ポストハウス	1日めか2日めの午後3時～午前0時にポストマンとできるミニゲームで、10秒00ピッタリで止める。
クロックタウン西 ローザ姉妹	夜になると宝くじ屋の前で踊っているローザ姉妹に、カマロのお面で踊りを見せる。
クロックタウン東 町の射的場	ミニゲームで、赤いオクタロックだけを全部射ってパーフェクトを取れば、賞品としてもらえる。
クロックタウン東 日替わり遊戯場	日替わりミニゲームで、3日間連続パーフェクトを取るともらえる。ボム袋とシャボンか弓が必要。
クロックタウン東 宝箱屋	ゴロンリンクで店員と話し、ミニゲームをクリアすれば宝箱からハートのかけらが取れる。
クロックタウン東 ナベかま亭	アンジュのおばあさんの「4人のきょじん」を、夜更かしのお面をつけて聞き、「わかんない」を選択。
クロックタウン東 ナベかま亭	アンジュのおばあさんの「ときのカーニバル」を夜更かしのお面をつけて聞き、「祭りの前夜」を選択。
クロックタウン東 ナベかま亭	便所に毎日午前0時～午前6時に行くと、便器から手が出てくる。この手に、権利書や手紙を渡す。
クロックタウン東 町長公邸	会議中の町長の部屋へ、めおとの面をつけて行けば会議を中断でき、お礼に町長からもらえる。
クロックタウン 三角ポスト	ポストハットをかぶって三角ポストをチェックすると、最初に調べたポストから必ず手に入る。
タルミナ平原 北部、ドドンゴが2匹いる穴	キノコ型の岩の下にある穴の中にいる2匹のドドンゴを倒すと出る宝箱から手に入る。
タルミナ平原 南部、ピーハットがいる穴	ピーハットを倒すと出る宝箱から手に入る。夜より、昼に戦ったほうが簡単に倒せるぞ。
タルミナ平原 西部、岩の下の穴	バイオデクババのいる穴の天井にあるハチの巣を壊すと出現。ゾーラリンクでないと取れない。
タルミナ平原 天文台の近くの穴	天文台の望遠鏡でたまに見えるアキンドナッツが入った穴へ行くと、150ルピーで買える。
タルミナ平原　ゴシップストーンの並んだ4か所の穴	4つの大ゴシップストーンにデクナッツリンクで「目覚めのソナタ」を聞かせ、色を全部同じにする。
沼地 木の上	沼地に入ってすぐの大きな木の上にハートのかけらが置いてあるので、木のツタを登って取る。
タルミナ平原南 沼の射的場	沼の射的場で矢立てをもらったあと、もう一度パーフェクトを取るともらえる。
沼地 観光ガイドの屋根の上	観光ガイド前のアキンドナッツに土地の権利書を渡してデク花をもらい、それでジャンプする。
沼地の観光ガイド 的当てゲーム	ウッドフォールの神殿クリア後、コウメと話すと遊べる的当てゲームで20点以上取ればいい。
沼地の観光ガイド 写し絵コンテスト	チンクルの全身を写し絵に収めて、観光ガイドのおじさんにみせると、お礼にもらえる。
デクナッツの城 中庭	中庭にそのまま置かれているので、マメ屋に行くついでに取っていこう。
ウッドフォール 切り株の上の宝箱	沼地からの入り口の近くの切り株の上の宝箱に入っている。マップを1周しないと取れない。
谷道 見えない足場を渡った先	ふたつめのジャンプ台の前でまことのメガネを使って見えない足場を進み、カカシを使って取る。
ゴロンの里 崖の下	アキンドナッツにデクナッツリンクで沼の権利書を渡してデク花をもらい、ジャンプで崖の上へ。
山里 カエル合唱団	スノーヘッドの神殿クリア後、ゲーロのお面をつけて世界中の5匹のカエルを集めて合唱させる。
ふた子島 水中の宝箱	スノーヘッドの神殿をクリアすると氷が溶けて水になり、氷の下にあった宝箱から取る。
ロマニー牧場 ドッグレース場	ドッグレースの払い戻し額が150ルピーを超えるともらえる。まことのお面を使ってイヌを選ぼう。
グレートベイの海岸 海のクモ館	地下の広間で4色のお面を順番どおりに弓で射ると開くだんろの奥で取れる。
グレートベイの海岸 海洋研究所	大きなサカナの水槽に、あきビンを使ってサカナを数匹（4～7匹）入れて共食いをさせる。
グレートベイの海岸 崖	海賊の砦手前の崖をフックショットで上へ。次に魔法のマメを使って渡り、カカシを使って取る。
グレートベイの海岸 沖合いの島	グレートベイの神殿クリア後、沖合いのジャンプゲームで1分以内に20点以上取ればもらえる。
トンガリ岩 ウミヘビの巣	漁師からタツノオトシゴをもらったあと、トンガリ岩にいるウミヘビを全部倒すともらえる。
ゾーラの岬 滝ツボ	ゾーラの仮面が必要。滝ツボの底にいるライクライクを倒すと、ハートのかけらが出てくる。
ゾーラホール ルルの部屋	ルルの部屋のアキンドナッツに、ゴロンリンクで山の権利書を渡してデク花で段差の上へ。
ゾーラホール エバンの部屋	ジャパスとセッションした曲を、ゾーラリンク以外の姿でリーダーのエバンに聞かせる。
滝上の渓流 ビーバーレース	ビーバー兄弟とのレースに勝ってあきビンをもらった後、もう一度レースをして勝つ。
海賊の砦（内部） 排水溝通路の牢屋	排水溝内にある牢屋の中に置かれている。近くのスイッチを踏んで鉄格子を開けて中に入ろう。
イカーナ渓谷 サコンのアジト近く	アキンドナッツにゾーラリンクで海の権利書を渡してデク花をゆずってもらい、谷の向こうへ。
イカーナ渓谷 幽霊屋敷	幽霊屋敷で出てくる四姉妹の幽霊を3分以内に倒せば、ハートのかけらがもらえる。
イカーナ渓谷 秘密のほこら	リンクのハートが16個以上必要。今まで戦ってきた中ボス4匹ともう一度戦い、全員に勝てばいい。
イカーナの墓場 2日めの墓の下	2日めの夜にスタルベビーに墓をあばかせ、墓の下にいるアイアンナックを倒す。
イカーナ古城 中庭	柱の上にある。近くにあるデク花は火に包まれているので、スイッチを操作してから使おう。
クロックタウン北など 動く草	キータンのお面をつけて動く草を斬ると、キータンが出現。問答に5問連続正解すればもらえる。
月 デクナッツのダンジョン	部屋の一番奥にある足場の上に置いてある。黄色いデク花でジャンプして取ろう。
月 ゴロンのダンジョン	ゴロンリンクで転がって行くコースの最後に置いてある。足場が狭いので慎重に操作しよう。
月 ゾーラのダンジョン	左→左→右→左の順に分かれ道を進めば取れる。水中は泳ぐより歩いたほうが楽に動けるぞ。
月 リンクのダンジョン	今まで戦った中ボスと次々と戦いながら進んでいき、7つめの部屋に置いてある。

★クモ館の中にはなんと！ 館のマップがある！

ゼルダ一発花火

クリミアのミルク配達イベントをすると、クリミアとアンジュが仲がいいことがわかるよね。ところが、カーフェイのお面をつけて馬車に乗ると、実はアンジュとクリミアは実はカーフェイをめぐる恋敵だったことがわかるのだ。

お面リスト

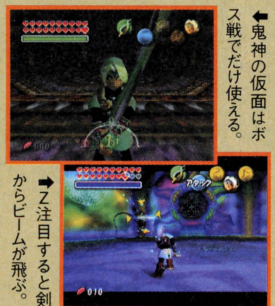
冒険に役立つものから何に使うかよくわからないものまで、全24枚のお面を残さず紹介。最強のお面「鬼神の仮面」の取り方も大公開します。

場所	取り方	取り方	場所	取り方	取り方
デクナッツの仮面	時のオカリナを取り返して1日めの朝に戻ったあと、時計塔にいるお面屋に会う。	デクナッツリンクに変身	ゲーロのお面	ゴロンのほこらの天井のシャンデリアを壊して出てきた特上ロース岩を山里のゴロンに。	カエルと話せる
ゴロンの仮面	ゴロンの里でダルマーニの亡霊を発見後、ゴロンの墓で「いやしの歌」を聞かせる。	ゴロンリンクに変身	座長のお面	1、2日めの午後10時～午前6時にラッテに入り、ステージでトトの指示どおりに演奏。	夜盗に攻撃されない
ゾーラの仮面	グレートベイの海岸の沖にいる瀕死のゾーラを浜辺まで押して「いやしの歌」を聞かせる。	ゾーラリンクに変身	隊長のボウシ	イカーナの墓場でスタル・キータを「目覚めのソナタ」で起こし、追いついて戦って勝つ。	スタルベビーと話せる
鬼神の仮面	お面をすべて集めて月の4つのダンジョンをクリアし、ムジュラの仮面のこどもと話す。	鬼神リンクに変身	大妖精のお面	クロックタウン内にいるはぐれ妖精をつかまえ、妖精の泉へリンクの姿で行く。	はぐれ妖精を見つける
石コロのお面	イカーナ地方入り口のストーンサークルをまことのメガネで見、シロウに赤いクスリを。	敵に攻撃されない	バクレツのお面	1日めの午前0時すぎに、クロックタウン北でバクダン屋のおふくろさんを守る。	Ⓑを押すと爆発
ウサギずきん	ロマニー牧場のコッコ小屋でブレー面のマーチを使い、全部のヒヨコをそろえる。	歩く速さが上がる	ブーさんのお面	ウッドフォールの神殿クリア後、デクナッツのほこらに入り、ミニゲームをクリアする。	魔法のキノコがわかる
カーフェイのお面	1日めか2日めの午前10時～午後8時の間に、町長公邸にいるアロマ夫人と話す。	婚礼イベントに必要	ブレー面	1、2日めの午後6時～午前6時に洗濯場へ行き、グル・グルさんと話をする。	Ⓑでマーチができる
カマロのお面	毎夜、タルミナ平原の北部の岩の上現れるカマロに「いやしの歌」を聞かせる。	Ⓑで踊りを踊れる	ポストハット	婚礼イベントを進め、母への速達をもらったらポストマンへ渡し、配達するのを見届ける。	三角ポストがのぞける
ガロのお面	昼間にエポナに乗ってゴーマントラックに行き、ゴーマン兄弟とのレースに勝つ。	ガロが出現する	まことのお面	沼のクモ館で黄金のスタルチュラの魂を30個集めると、入り口にいた人からもらえる。	小動物の心が読める
キータンのお面	婚礼イベントを進め、3日めの午後1時～午後10時にマニ屋裏部屋でマニ屋と会う。	キータンが出現する	めおとの面	婚礼イベントで太陽のお面を取り返すと、午前4時30分にナベかま亭でもらえる。	会議を中断させられる
ギブドのお面	イカーナ渓谷のオルゴールハウス入り、地下室のパメラの父に「いやしの歌」を聞かせる。	ギブドと話ができる	夜更かしのお面	バクダン屋のおかみさんをスリから守ると、3日めにマニ屋で500ルピーで売っている。	話を聞いても眠らない
巨人の仮面	ロックビルの神殿で、天地をひっくり返した状態で中ボスのアイゴールを倒す。	リンクが巨大化する	ロマニーのお面	ロマニー牧場で2日めのクリミアのミルク配達イベントでミルクビンを守る。	ラッテに入れる

最強の仮面……………………鬼神の仮面をゲットしよう!

鬼神の仮面は、かぶるとおとなリンクによく似た鬼神リンクになれる。ラスボスも瞬殺できるほどの力を秘めた、この最強の仮面の取り方を大・大・大公開しよう。

←鬼神の仮面はボス戦でだけ使える。

→Z注目すると剣からビームが飛ぶ。

STEP1 全部のお面を集める

月に入る前に、鬼神の仮面以外の23枚のお面を集めておかないといけない。まだ取っていないお面があったら、すぐに上の表を見て取っていこう。全部のお面を集めるのは大変だけど、最強の仮面を取るために頑張って。23枚のお面を集めたら、月へ向かおう。

STEP2 月のダンジョンを全部クリア

月に入ったら、木のまわりを走っているボスのお面をつけたこどもにお面を渡してダンジョンへ入る。こどもごとにダンジョンが用意されていて、各ダンジョンの最後でこどもにお面を渡すとクリアしたことになる。種族のお面以外の20枚のお面を渡そう。

STEP3 ムジュラのこどもと話しをする

4人のこどもにお面を渡したら、木の下にいるムジュラの仮面をつけたこどもと話せば鬼神の仮面がもらえる。そのままエンディングを見て再開すれば、鬼神の仮面を持って再開できるぞ。

怒れるリンクなのか!?

ゲームシステムから序盤のストーリーまでを解説!!

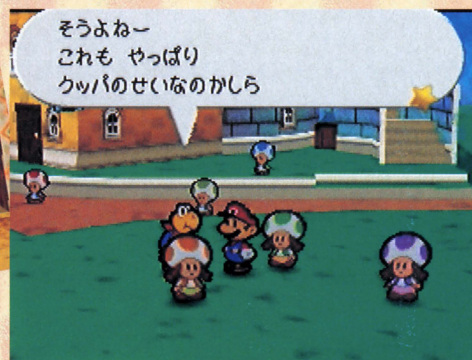
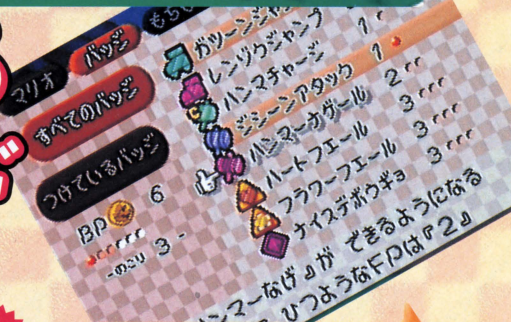
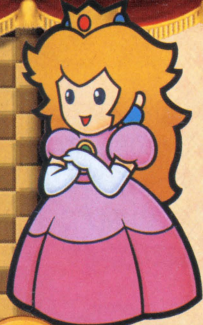
マリオストーリー

N64　RPG　8月11日発売

●任天堂
●¥6,800　●1人用
●容量未定　●B　振

攻略ポイント ●マリオの成長のさせ方で、中盤までの戦闘内容が大きく変化する。いろいろな技を使いたいならＢＰをアップさせ、戦闘をサクサク進めたいならＨＰをアップ。

攻略データ
●クリア時間――30時間
●難易度――★★★
●オススメ―ほのぼのしたい人
サブイベントもすべて制覇すると、クリアに40時間以上必要になる。
●推定販売本数――データなし
●メーカーアドレス
http://www.nintendo.co.jp/

マリオを主人公にした久々のＲＰＧ『マリオストーリー』。今回は発売前ということで、マリオが冒険する世界設定や登場キャラクター、マリオの成長システムや戦闘システムなど、ゲームの基本的な部分をどこよりもくわしく解説しよう。さらに、ゲーム序盤の山場となるステージ2までのストーリーをチャートと名場面でつづるストーリー攻略も掲載するぞ。また、序盤までに出てくるアイテムやバッジ、敵キャラクターなどのデータも解析しているぞ。

マリオと仲間たちが冒険する世界を完全ガイド

コレを読めばゲーム内容のすべてがわかる!

おとぎ話のような世界が舞台
世界設定

マリオの冒険の舞台になるのは、おなじみのキノピオやクリボーなどが住んでいるキノコワールド。今回は、ゲームの序盤で冒険することになる4つの街を中心に、世界のようすを紹介するぞ。

ゲーム序盤に訪れる4つの街を紹介しよう

マリオが序盤に訪れることになる街は、クリ村、キノコタウン、ノコノコ村、カラカラタウンの4つで、位置は右下のマップのとおり。そのなかでも、キノコワールドの中心で、ひんぱんに立ち寄ることになるのがキノコタウンだ。ほかの3つの街はもちろん、星のふる丘やカラカラさばくなど、冒険の目的地のほとんどはこの街から出発することになるぞ。

⬅冒険の最中でもマップを開いて、自分が訪れた世界を確認できる。

キノコワールドマップ

星のふる丘
キノコ城跡
マリオの家
ノコブロスのとりで
ポカポカロード
ゴツゴツ山
カラカラさばく
マロンロード

ノコノコ村
チョロボンたちのいたずらで大騒ぎ!!

キノコタウンの東にあり、ノコノコたちが住んでいる村。平和な村だったけど、いたずら好きなチョロボンが暴れ回って大騒ぎだ。チョロボンをこらしめて村の平和を取り戻せ。

⬅ノコノコのコウラを取り戻してあげるのだ。

クリ村
クリボーの一家が暮らす辺境の村

冒険の始まりとなるのがクリ村だ。この村には、マリオの最初のパートナーとなるクリオの家族が住んでいる。家族のなかでもお祖父さんのクリじいには、ハンマーやバッジをもらったりといろいろお世話になるぞ。

⬅クリ村にはやさしいクリボー一家が住んでいる。

カラカラタウン
古代遺跡が眠る砂漠のオアシス

キノコタウンから、汽車で移動するゴツゴツ山のさらに先にある砂漠の街。ロレンチュという親分が街をしきっている。アイテムがほかの街より安いのは田舎だから…？

⬅砂漠の町だけに、キノピオたちもターバン姿だ。

キノコタウン
城下町は世界の中心都市

キノコワールドで最も大きく、すべての場所への出発点となるのが、キノコ城の城下町のキノコタウン。アイテムショップや宿屋のキノピオハウスに、郵便局や駅、港など冒険に欠かせないいろいろな施設がそろっている。まさに世界の中心だ。

⬅いろいろな色をしたキノピオが住んでいるぞ。

⬅鉄道の駅は遠くにある山や砂漠への出発点だ。

人(?)に歴史あり ● マリオ編

マリオの初登場のゲームは「ドンキーコング」。その後はさまざまなゲームに主役として登場し、不動の人気を得る。脇役としても数多く登場し、出演しているソフトの本数NO.1は、間違いなくこの人だろう。ちなみに、FCやGBの「テニス」では審判をやっていたけど、見ているうちにいてもたってもいられなくなり、ついに自らラケットを握ることになったとか(笑)。

⬆マリオがハンマーを使うといえば、やっぱり『ドンキーコング』でしょう。

マリオの家でナニをするの？ キノコタウンと土管でつながっているマリオの家。このマリオの家では、マリオのHPやFPの回復のほか、これまでに集めたバッジや星のかけらの数を確認できるのだ。マリオあての手紙も家に届くぞ。あと、ルイージに会いたければここに来れば会えるよ。

シリーズおなじみのメンバーが大集合

キャラクター解説

冒険を進めていくうちに、マリオはさまざまな仲間と出会い、敵との戦いのなかで仲間たちの個性を生かし、力を合わせてさまざまな難関を切り抜けていく。ここではマリオと序盤に登場する仲間たちを紹介。

クッパに立ち向かうマリオと仲間たち

ここでは、ステージ2の途中までで仲間になるキャラを紹介するぞ。仲間たちはそれぞれ特別な能力を持っているので、状況に合わせて入れ替えていこう。なお、技の「コマンド」はアクションコマンドの入力方法。「攻撃力」は基本値で、アクションコマンドを成功させることによりアップする。仲間の一番下の技は、スーパーランクになると使用できる技だ。

←冒険を進めていくと、いろいろなキャラが仲間に。

←バトルでは、さまざまな攻撃でマリオをサポート。

マリオ

ゲーム業界のスーパースター

みんなが知っている不滅のスーパーヒーローで本作の主人公。今回もピーチ姫を助けるために、知恵と勇気でクッパに立ち向かうのだ。バッジを装備することで、さまざまな技を使えるようになるぞ。

攻撃				
ジャンプ	コマンド	敵をふむ直前にⒶを押す	消費FP	0
	効果	敵1体をジャンプでふみつける	攻撃力	1
ハンマー	コマンド	3Dスティックを左に引き、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	敵1体をハンマーでなぐる	攻撃力	1

クリオ

とても物知りなクリボー。フィールドでは、場所や、話しかけようとしているキャラについての情報を教えてくれる。バトルでの技の「ものしり」は、敵のHPや弱点などの情報を知ることができるとても便利な技。初めて出会った敵は、忘れずにチェックしておこう。

わざ				
クリオずつき	コマンド	敵に当たる直前にⒶを押す	消費FP	0
	効果	敵1体をずつきで攻撃する	攻撃力	1
ものしり	コマンド	―	消費FP	0
	効果	敵の特徴とHPを調べることができる	攻撃力	0
クリオチャージ	コマンド	―	消費FP	1
	効果	攻撃力が2アップ。攻撃後にもとに戻る	攻撃力	0

カメキ

コウラを使った技が得意なノコノコ族。フィールドでは、コウラを飛ばして遠くにあるスイッチを押したり、アイテムを取ったりできる。バトル中の技「シュビビンコウラ」は、地面にいる敵全体を攻撃できるので、敵がたくさん出現したときにはとても便利な技だ。

わざ				
カメキアタック	コマンド	3Dスティックを左に引き、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	地面にいる敵1体を体当たりで攻撃する	攻撃力	1
シュビビンコウラ	コマンド	3Dスティックを左に引き、★が光ったときにはなす	消費FP	3
	効果	地面にいる敵全体を攻撃する	攻撃力	1
グルグルコウラ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	4
	効果	地面にいる敵全体をめまい状態にする	攻撃力	0

ピンキー

爆発が得意なボム兵の女の子。フィールドでは、ヒビが入った壁や岩などの障害物を、爆弾で破壊することができる。バトル中の技の「バクハツ」は、連打すれば最大5ダメージも与えられるので、防御力の高い敵と戦うときには、とても有効な技だ。

わざ				
ピンキーアタック	コマンド	Ⓐを押し続け、★が光ったときにはなす	消費FP	0
	効果	地面にいる敵1体を体当たりで攻撃する	攻撃力	1
バクハツ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	3
	効果	地面にいる敵1体をバクハツで攻撃する	攻撃力	1
スーパーバクハツ	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	6
	効果	地面にいる敵全体をバクハツで攻撃する	攻撃力	1

パレッタ

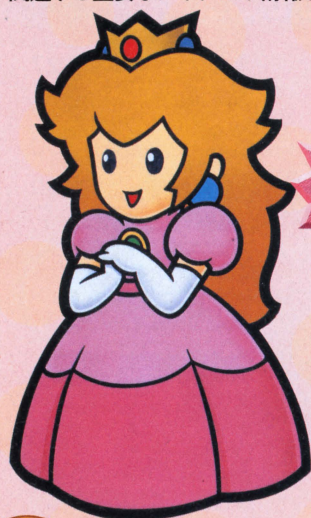
しばらくの間、空を飛べます

空中戦が得意なパタパタ族の郵便局員。フィールドでは、少しのあいだマリオを運んで空を飛ぶことができ、ジャンプでは届かない場所へも行くことができる(上昇や下降はできない)。バトル中の技の「パレッタシュート」は、照準を外すとダメージなしなので注意。

わざ				
パレッタキック	コマンド	敵をふむ直前にⒶを押す	消費FP	0
	効果	敵1体をキックで攻撃する	攻撃力	1
パレッタシュート	コマンド	3Dスティックを左に引き、照準を合わせてはなす	消費FP	3
	効果	敵1体にすごい勢いで体当たりして攻撃する	攻撃力	5
はこびだし	コマンド	Ⓐを連打する	消費FP	3
	効果	敵1体をバトルから連れ去る	攻撃力	―

★クリオの「ものしり」で情報を確認した敵はその後HPが表示される

ピーチ姫を操作してマリオの冒険を手助けしよう

キノコ城ごとクッパにさらわれてしまったピーチ姫。物語を進めていくと、ところどころでピーチ姫のシーンに切り替わるんだけど、このときにピーチ姫を操作して、いろいろなイベントをクリアしていく。このイベントでは、物語に関連する重要なアイテムや情報を入手できるのだ。入手したアイテムや情報は、星の子「ティンク」がお城を抜け出してマリオのもとに届けてくれるぞ。

⬇ピーチ姫を操作することができるのだ。

クッパの秘密をあばけ!!

⬆クッパの日記を発見！ その内容は…？

ピーチ姫とマリオの連絡係

ピーチ姫の「誰かが力になってくれれば」という願いごとを聞いてやってきたのが、星の子の「ティンク」だ。まだ子どもなので「クッパからスターのつえを取り戻す」といった難しい願いごとをかなえることはできない…。だけど、マリオのところに行くことはできるので、ピーチ姫が集めたアイテムや情報をマリオに届ける連絡係として活躍するのだ。ふだんは、ピーチ姫とともに行動するぞ。

⬆ピーチ姫の願いごとを聞きに、星の国からやってきた「ティンク」。ピーチ姫とマリオの間を行ったり来たり。

クッパに捕まった 7人の星のせい

天空のかなたにある星の国で、「スターのつえ」を使い人々の願いごとをかなえているのが、7人の星のせい。だがクッパは、「スターのつえ」を奪い、7人の星のせいをキノコワールドの別々の場所に閉じ込めてしまった。7人の星のせいを全員助け出せば、彼らがパワーアップしたクッパと戦える力を、マリオに与えてくれるのだ。

史上最強のパワーを得た大魔王クッパが大暴れ!!

星のせいから奪った「スターのつえ」で史上最強のパワーを得たクッパは、マリオを倒してピーチ姫をお城ごと連れ去ることに成功した。今のところはそれで満足しているようだが、もっと凶悪＆極悪な願いごとをし始めたら、キノコワールドはとんでもないことに…。その前にマリオは、各ステージのボスが捕らえている7人の星のせいを助け出し、クッパを倒さなければならない。

⬆「スターのつえ」を奪い、史上最強のパワーを得たことで自身満々の大魔王クッパ。そんなクッパに戦いを挑むマリオだが……。

⬇その圧倒的なパワーの前に、なんとマリオでさえ歯が立たない!? はたして、クッパを止めることはできるのか……？

クッパ様が No.1に 決まってるぜ!!

人(？)に歴史あり クッパ編

クッパ初登場のゲームは『スーパーマリオブラザーズ』。このときから、ピーチ姫をめぐってマリオとの因縁の対決が始まった。マリオに倒されても復活し、こりずにピーチ姫をさらってはまた倒され、それでもまた復活し…っていうかアンタ、人間と張り合うのはもうやめなさい(笑)。それでもたまには、マリオたちと仲良く(？)テニスやゴルフ、レースなどを楽しむことも(笑)。

⬆じつはこの人たちって、意外と仲が良かったりして？

大魔王クッパの目的とは…

「スターのつえ」を奪い、ピーチ姫を連れ去って…ここまではクッパらしからぬすばやい行動なのだが、せっかく手に入れた「スターのつえ」を有効に使ってないようだ。マリオを倒して、ピーチ姫を連れ去ってそれで満足しちゃったのかな？（笑）

レベルアップでマリオの特徴を決めろ

成長システム

マリオを成長させていくのも、このゲームの楽しみのひとつ。どんどんレベルアップして、マリオをパワーアップさせていこう。マリオの成長のさせ方で、プレイヤーごとにマリオの能力が変化していくのだ。

★HPとFPはバッジを装備することで最大値を65まで増やせる

マリオストーリー

スターポイントをためてレベルアップ

敵を1体倒すごとに、経験値を意味するスターポイントが画面右下にたまっていき、敵をすべて倒せば、たまったスターポイントを獲得できる。マリオよりも強い敵を倒せばたくさんのスターポイントがもらえるが、マリオのレベルが上がっていくと、同じ敵を倒してももらえるスターポイントはだんだん減っていく。最終的には敵を倒してもスターポイントがもらえなくなってしまうのだ。

マリオのレベルが低いと…

⬆レベルが低ければ、弱い敵でもスターポイントを2ポイント獲得できるぞ。

マリオのレベルが高いと…

⬆レベルが高いとほとんどもらえない。まったくもらえなくなることもあるのだ。

伸ばす能力を自分で選択する

スターポイントを100個集めると、マリオがレベルアップするぞ。このとき、HP、FP、BPのうち、好きなものをアップさせる。自分の戦い方に合わせて、好きなステータスを上げていこう。なお、HPとFPは1レベルにつき5ポイント、BPは1レベルにつき3ポイント上昇させられるんだ。

ステータス最大値	
レベル	27
HP	50
FP	50
BP	30

⬆3つのステータスのなかからアップさせるステータスを選択できるのだ。

レベルアップ

HP、FPを上げるか？

BPを上げるか？

マリオの状態を表す3つの基本ステータス

マリオの能力を表す、HP（ハートポイント）、FP（フラワーポイント）、BP（バッジポイント）の3つの基本ステータスを解説するぞ。これらのステータスは、レベルアップすることで最大値を上げることができ、それによってマリオはどんどん強くなっていくのだ。それぞれのステータスのくわしい説明は下のとおり。HPとFPは、現在の残量につねに注意を払うようにしよう。なおフィールド上で©↑を押すとHPやFPを確認することができる。

⬅HPやFPは、アイテムを使えば回復することができる。

⬅キノピオハウスに泊まれば、HPとFPが全回復するぞ。

HP（ハートポイント）

マリオの体力を表す。敵からダメージを受けると減っていく。HPの残量を気にせず力押しで戦闘を進めていきたいプレイヤーは、このポイントを上げていこう。初期値は10だ。

⬅ポイントの残量には、つねに注意を払うようにしよう。

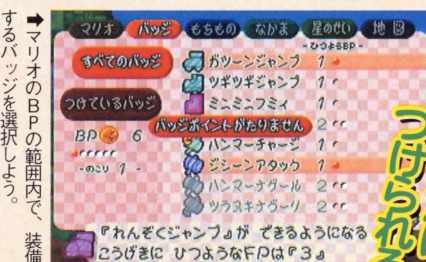
FP（フラワーポイント）

マリオのバッジ技や仲間の特殊技を使うときに消費するポイントを表す。初めはポイントが少ないので、少し苦労するかも。強力な技をたくさん使いたい人はこのポイントを上げよう。初期値は5。

⬅強力な技ばかり使っているとすぐにポイントがなくなるので注意。

BP（バッジポイント）

バッジを装備するときに必要なポイント。BPのステータス数値と同じだけ、バッジを装備できるぞ。技や特殊能力をたくさん身につけてプレイするならこのポイントを上げよう。初期値は3。

➡マリオのBPの範囲内で、装備するバッジを選択しよう。

成長のさせ方でバトルでの戦い方も変化

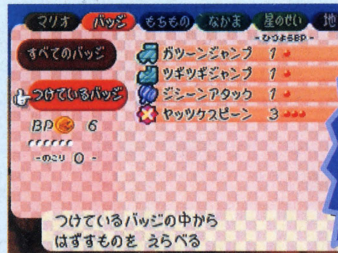
レベルアップしたときに、HP、FP、BPのうち、どのステータスを上げるかはプレイヤーが自由に選択できる。成長のさせ方によってマリオの長所や短所が明確になり、それに合わせてバトルでの戦い方も変わってくるぞ。ここでは、HP重視とBP重視のふたつのタイプを取り上げて、その戦い方を紹介しよう。どんなタイプも一長一短がある。キミならどんなタイプに成長させる？

力押しで進めちゃう HP重視

HPを上げれば、それだけ敵から受けるダメージに耐えられるようになる。このタイプならば、ゲーム序盤はダメージを気にせずに、力押しで冒険を進めていってもOK。ただし、バッジを多く装備できないのと、強力な技をたくさん使えないのが問題となる。

↑ジャンプやハンマーではダメージをあまり与えられないので反撃を受けるけど……。

反撃OK！

↑HPが多ければ少しくらいダメージを受けても大丈夫だ。

↑バッジはあまり装備できない。よく考えて装備するバッジを選ぼう。

バッジの選択は慎重に！

より緻密な戦術が必要 BP重視

BPを上げれば、それだけたくさんのバッジを装備できる。このタイプならば、さまざまな特殊能力や技を使うことができる。バッジ技を使うために、FPも上げておこう。ただし、HPは低くなるので、なるべく敵の攻撃を受けないよう、効率よく戦う必要があるぞ。

↑敵がたくさん出現し、大ダメージを受けそうなときには、全体攻撃が有効。

↑1ターンで倒すことができれば、ダメージを受けずにすむのだ。

↑レベルの低い敵をフィールド上でジャンプやハンマーで倒せるバッジもあるのだ。

フィールドで便利

マリオの冒険に関わるふたつのアイテムを確認

マリオは、バッジを装備することでさまざまな特殊能力や技を使えるようになる。バッジはフィールド上に落ちていたり、バッジ屋で購入したりできるぞ。また、集めた星のかけらと交換することもできるのだ。

↑さまざまな特殊能力を身につけられるバッジ。すべて集めることができるかな？

マリオの能力を増やす バッジ

バッジを装備すると、特殊能力や技が身につく。バッジには、フィールド上で効果のあるものとバトル中に効果を発揮するものの2種類がある。各バッジには「ひつようBP」が設定されていて、この合計ポイントがマリオのBPを上回らなければ、いくつでも装備することができる。

フィールド系

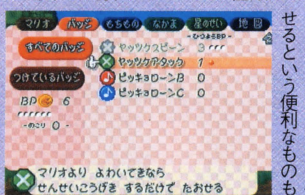
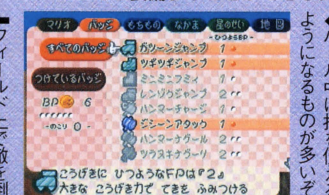
↑フィールド上で敵を倒せるという便利なものも。

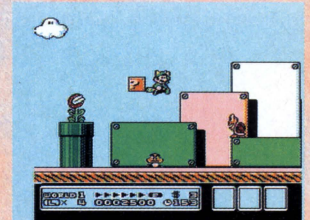
バトル系

↑バトル中に技を使えるようになるものが多いぞ。

集めてバッジに交換 星のかけら

フィールド上のいろいろな場所に落ちている星のかけら。これを星のふる丘にいるアツメールに渡すと、バッジと交換してくれるのだ。ここで交換できるバッジの種類については、残念ながら今はまだ秘密。いったいどんなバッジと交換してくれるのかな？

↑入手できる星のかけらの数は全部で100個以上もある!!

人(？)に歴史あり ルイージ編

ルイージ初登場のゲームは『マリオブラザーズ』。マリオのふたごの弟という設定で、ふたり同時プレイ時に2Pキャラとして登場した。だが、人気者の兄と違い、けっして主役になれないという悲しい宿命を背負った不びんな男。最近になってワルイージというライバルが登場したが、人気を越されはしないかと内心ヒヤヒヤしているとか（笑）。

↑『スーパーマリオ』シリーズでは、最後の出演となってしまった『3』。

BPかHPか？どちらを伸ばす？ 成長のさせ方だけど、冒険を進めるうちに強力なバッジを入手できるので、BP重視が意外と有利かも？　ただ、戦い方をよく考え、アクションコマンドをきちんと成功させないと、すぐにピンチになってしまう。緊張感あふれるバトルをたん能したいという人にはオススメだ。

タイミングを合わせて威力倍増！

戦闘システム

戦闘システムは、このゲームのもっとも特徴的な部分のひとつ。タイミングを合わせてコマンド入力することで効果が上がるアクションコマンドは、一発逆転もあり得るのでちょっとした戦闘でも気が抜けないぞ！

バトルはターン制によるコマンド選択方式

戦闘では、マリオと仲間の行動ターンに、右のコマンドを選択することができる。「ジャンプ」と「ハンマー」はマリオだけの攻撃コマンドで、仲間キャラの攻撃コマンドは「わざ」になる。

順番に攻撃

←このとき、Ⓩトリガーを押せば味方の順番を入れ替えることもできる。

コマンド一覧

コマンド	説明
さくせん	マリオといっしょに戦う味方キャラを変更する「なかまチェンジ」や「にげる」「なにもしない」などを選択できる。「にげる」はマリオしか選択できない。
アイテム	ＨＰを回復するキノコや、炎の攻撃のファイアフラワーなどのアイテムを使用することができる。使用できるキャラはマリオだけだ。
ジャンプ	ジャンプして敵を攻撃する。頭にトゲがあるような敵を攻撃するとマリオがダメージを受けてしまうので注意しよう。マリオだけの戦闘コマンドだ。
ハンマー	ハンマーで敵を攻撃する。地上にいる敵しかダメージを与えることができず、基本的に空中や後ろにいる敵は攻撃できない。マリオだけの戦闘コマンドだ。
わざ	仲間キャラのみのコマンドで、それぞれのキャラが持っている技を使う。攻撃系の技が多いが、戦闘補助系の技を使用できるキャラもいるぞ。
星のせい	星のせいを助けると使えるようになる特殊な技。星のせいを助けるたびに使える技が増える。最初に覚える技の「すっきりそうかい」はHPとFPが５ずつ回復する。

効果を大きく上げるアクションコマンドがバトルのコツ

タイミングよくボタンを入力することによって、攻撃や防御の効果を上げるのがアクションコマンドだ。コマンド入力に成功すると、ダメージが１の技でも、２以上のダメージを与えられたりする。コマンドは使う技によって異なるのでよく覚えておこう。

タイミング系

マリオの「ジャンプ」や「クリオずつき」「パレッタキック」などがこのコマンドになる。敵をふむ直前や、キックする直前にタイミングよくⒶボタンを押す。成功すれば敵に与えるダメージが増えたり、連続して攻撃できるようになる。技のなかには「れんぞくジャンプ」のように、このコマンドが成功するかぎり、続けて攻撃できるようなものもある。

技が当たる直前にⒶ

←敵をふんづける直前にⒶを押すこと。

←キックでも同じ。蹴る直前にⒶを押す。

連打系

ピンキーの「バクハツ」などがこのコマンドで、一定時間内にⒶボタンを連打する。ゲージが100％になると、与えるダメージが増える。

Ⓐを連打

↑ゲージが一杯になると100％の表示が出て、相手に与えるダメージが最大になるぞ。

タメ系

「ハンマー」や「ピンキーアタック」がこのコマンドになる。３Ｄスティックや Ⓐボタンを一定時間倒したり、押したりしながら、画面にしたがってはなす。成功すると敵に与えるダメージが増える。

←３Ｄスティックの場合、光の移動に合わせてはなす。

←Ⓐボタンの場合、ゲージが満タンになるのに合わせる。

狙いうち系

「パレッタシュート」がこのコマンド。３Ｄスティックを倒し、画面の照準が敵に合ったところではなす。照準がずれて、敵に当たらなかった場合は失敗でダメージナシ。

照準を合わせろ

←照準は大きめなので合わせやすいコマンド。

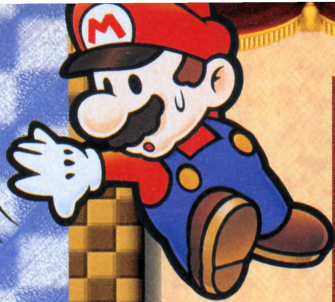
防御系

敵の攻撃が当たる直前にⒶボタンを押すと、受けるダメージを減らすことができる。敵の攻撃によって、タイミングが変わってくるので注意。

Ⓐを連打!!

↑敵にふまれる直前にⒶを押す。

↑前からも同じ。敵の攻撃に合わせて。

★アクションコマンドは気持ち早めに押したりはなしたりしよう

サブイベントが盛りだくさん!! イベント紹介

冒険の途中に訪れる村や街では、メインのストーリーのイベント以外にも、アイテムや星のかけらなどがもらえるいろいろなサブイベントが用意されている。そのなかでも序盤から体験できる7つの代表的なイベントを紹介。

ストーリーのほかにも楽しめるイベントがたくさん

ここで紹介するイベントは、本編のストーリーと直接関係しているわけではないが、どれも楽しめるものばかり。しかもほとんどのイベントでコインやアイテムをもらえるぞ。「ノコジロウのお使い」や「手紙の配達」などは冒険のついでにすませるようにしていこう。

ラジオでゴー　放送を聞いたらすぐ来てね

ノコノコ村の青い屋根の家にあるラジオを聴く。このときラジオで指示されたアイテムを持って、指定の場所にいる紫のキノピオに制限時間以内に話しかけると、プレゼントのアイテムがもらえるぞ。

←ラジオのチャンネルを変えてみよう。

ゆうぎ場　楽しんでコインを増やして下さい

キノコタウンの南側にある木をハンマーでたたくとゆうぎ場に入れる土管が出現する。「ノコジロウのお使い」イベントでもらえるカードを提示すると、コインを増やす「パネルでゴー」が遊べるぞ。

パネルでゴー

←めくったパネルでコインが増減する。

ハテナ虫のクイズ　正解すれば星のかけらをあげま～す

クリ村やキノコタウンなどの街や村には、ランダムでハテナ虫が出現する。このムシに話しかけると、『マリオストーリー』に関するクイズが出題され、正解すれば星のかけらがもらえるぞ。

ジャンジャカジャーン

←街や村の広場に登場する変なムシ（？）。

キャシーさんの料理　マリオちゃんにおいしい料理を作るわ

キノコタウンの南側にある黄色い家に料理が得意なキャシーさんが住んでいる。キャシーさんにアイテムを渡すと、それを材料に料理を作ってくれる。できる料理によって、HP回復やFP回復などの効果が変化する。

←やさしそうな主婦（？）キノピオだ。

ノコジロウのお使い　ワシの頼みを聞いてくれればお礼ははずむよ

ノコノコ村に住んでいる長老のノコジロウに話しかけると、いろんなお使いを頼まれる。お使いを成功させるとコインやアイテムをもらえる。「ゆうぎ場」で必要になるシルバーカードはこのイベントで入手するのだ。

←こんな感じで頼まれる。お礼はショボイものが多いんだけど…。

手紙を配達　ボクといっしょに手紙を届けましょう

キノコワールドのあちこちに、手紙が落ちていたり隠されている。これらの手紙を拾って、パレッタといっしょにあて先の相手に手紙を届けると、お礼のアイテムをもらえることがある。

←あて先の人物にパレッタをつれた状態で話しかければ手紙を渡せるぞ。

道場で修業　試合で勝てれば段位を授けるぞい

キノコタウンの階段を登ったところにある家に入ると、そこは道場になっている。この道場で、師範に指定された相手とバトルをして勝てば、段位の免状をもらえるぞ。バトルの形式は通常のものと同じで、アイテムの使用も可能だ。

↓ここで段位を取得しておけば、思わぬことで役に立つ？

極めよ、武道

人（？）に歴史あり　ピーチ姫編

ピーチ姫初登場のゲームは『スーパーマリオブラザーズ』。このときから、ピーチ姫は受難の人生を歩むことになる。いったい何回クッパにさらわれているのか、キノコワールドの人々でさえわからないらしい。しかし、男ふたり……いや、ヒゲオヤジとカメが自分を取り合っているのを見て、ピーチ姫はどう思っているのだろうか？　まんざらでもない気分なのかなぁ（笑）。

↑ピーチ姫って、ハンドルを握ると性格が変わるタイプのような気が（笑）。

ダメージと攻撃力と防御力の関係って？　攻撃で与えられるダメージの値は、「攻撃力ー防御力＝ダメージ」で計算できる。つまり防御力1の敵に、攻撃力1の技で攻撃してもダメージは与えられないのだ。ただし、その場合でもアクションコマンドなどで攻撃力が2になった場合はダメージを1与えられるぞ。

序盤の展開をチャートと名場面で紹介!!
ストーリー解説

ここからは、いよいよゲーム本編のストーリーを紹介だ。オープニングのキノコ城のパーティからゲーム序盤までの流れをチャートでくわしく解説。さらに名場面をピックアップしてマリオの冒険を紹介するぞ。

プロローグ
星とマリオとクリボーと

このステージの流れ

キノコ城

❶広間中央の大きなトビラを3つ通って、ピーチ姫と会う
❷クッパとの戦闘（必ず負ける）

クリ村

❸クリハウスの奥の物干し台にいるクリじいと話す
❹外にいるクリパパと話し、もう一度、物干し台へ
❺橋を渡って草を探しハンマー入手。コワッパと戦闘
❻クリ村に戻り、ブロックを壊す。クリオが仲間に

マロンロード

❼クリ兄弟と戦闘
❽クリキング、クリ兄弟と戦闘
❾草を調べ、出てきたスイッチを押してキノコタウンへ

キノコタウン

❿青い門を通り、星のふる丘へ

星のふる丘

⓫丘の中央にいる星のせいに話しかける
⓬キノコタウンに戻り、カメックと戦闘

キノコタウン

⓭デアールの家で会話してから、街の東で黒いキノピオと話す
⓮再びデアールの家に行ったあとで、黒いキノピオと話す

ステージ1へ

STORY おはなし

ルイージとともにキノコ城のパーティに招待されたマリオ。お城の奥でピーチ姫と楽しくお話しているとそこに人々の願いをかなえるという「スターのつえ」を星のせいから奪った大魔王クッパがマリオたちの前に現れた。マリオは強大な力を得たクッパに敗れ、ピーチ姫がさらわれてしまう。

かろうじて命が助かったマリオは、星のふる丘へ来てほしいという星のせいの夢とともに目が覚める。目覚めた場所は心やさしいクリボー一家が住む、クリ村だった。そこからマリオは、長男クリオとともに星のふる丘へと旅立つのであった。

先を急ぐマリオの前にクリキングとその部下のクリ兄弟が通せんぼ。大ボケ3人組を倒して星のふる丘へとたどり着いたマリオは、そこで星のせいから助けて欲しいというメッセージを受け取る。

キノコタウンに戻ったマリオは、占い師のデアールから星のせいがノコブロスのとりでに捕らわれているという情報を入手し、東へと向かう…。

名場面①～② 楽しいパーティに乱暴者が登場

ルイージといっしょにやってきたキノコ城では、キノコワールドの住人が各地からやってきて、タイヘンなにぎわいだ。ルイージを広間に残して、ピーチ姫に会いにお城の奥に進んだマリオだが、そこにクッパとカメックババが乱入してきて戦闘になる。星のせいから奪った「スターのつえ」で力を得たクッパにマリオは簡単に倒されてしまい、キノコ城ごとピーチ姫をクッパにさらわれてしまうのだった。

➡復活した大魔王クッパ参上。この戦いではいくらがんばっても勝てない。

➡キノコワールドの各地からさまざまな住人が集まった。

★データ解析1

敵データ

ゲーム序盤に登場する敵キャラのデータを公開。各敵キャラのHP、基本攻撃力、防御力はもちろん、出現場所や特徴についてものせてあるので、これを見れば、戦闘で苦労する心配はまったくナシ。戦闘を始める前に、敵キャラの情報は必ず把握しておくようにしよう。

⬅敵の情報はクリオの「ものしり」でわかる。でも、この表があれば必要なし？

⬅強敵に出会ったら、無理に戦わないで逃げてしまうのも有効な手だ。

名前	HP	攻撃力	防御力	出現場所	特徴
カメック	8	3	0	星のふる丘	魔法や杖で攻撃してくる。初めはホウキで空中にいるが、ダメージを与えると地上に落っこちてくる。魔法攻撃は強力なので注意。
クリキング	10	1	0	マロンロード	クリ兄弟のボス。体が大きいのとＨＰが高いのが特徴。攻撃力は低いが、たまに攻撃力２のクリ落とし攻撃をしてくる。
クリレッド	7	1	0	マロンロード	クリ兄弟の兄。弟よりＨＰが少し高くて、体が赤い。弟と同じで、一度やられても、クリキングとともに、もう一度ＨＰ２になって現れる。
キラー	2	2	0	ノコブロスのとりで	ノコブロスのとりでの城壁で多数出現する。体当たりで自爆攻撃をしてくる。ＨＰは２なので、体当たりされる前にやっつけたほうがよい。
クリブルー	6	1	0	マロンロード	クリ兄弟の弟。体が青いのとＨＰが少し高いほかは普通のクリボーと同じ。一度負けたあと、ＨＰ２の状態でクリキングとともにもう一度現れる。
ゲーハー	40	3	0	ゴツゴツ山	ゴツゴツ山にいる巨鳥。つかみあげ攻撃は攻撃力４で、羽ばたき攻撃は仲間にもダメージを与える。質問に「ルイージ」と答えると戦闘を回避できる。
キラーたいほう	4	0	1	ノコブロスのとりで	キラーを発射する大砲。自身では攻撃してこないが、キラーを撃ってくる。キラーを撃つと次のターンは行動しない。
クリボー	2	1	0	マロンロード、ポカポカロード	マリオシリーズではもうおなじみのザコ中のザコ。ジャンプやハンマー、どちらでも好きな方法でサクッと倒してしまおう。
ゲッソー	30	3	0	キノコタウン	キノコタウンの地下道に住んでいる。非常にＨＰが高いのが特徴。戦闘に入ってしまうと逃げられないのでゲーム序盤では近づかないほうがいい。

★全回復できるキノピオハウスは街や村に必ずあるぞ

名場面3～6 ハンマーを入手していざ冒険の旅へ

マリオの復活（？）を知ったカメックババが突然現れ、村の出口の門をブロックでふさいでしまった。マリオはクリパパからクリじいがブロックを壊せるハンマーを持っていることを教えてもらい、急いでクリじいがいる家の裏の物干し台へ行くが、そこにはなぜか何もなく、万有引力の法則にしたがって、マリオはガケ下に落ちてしまう。ガケ下でクリじいに話しかけて、広場の西の草むらを探せばハンマーが手に入るぞ。ハンマー入手後にクリ村に戻り、ハンマーで門をふさいでいるブロックを壊せば、いよいよ冒険の始まりだ！

➡カメックババがブロックを落としてクリ村の門を封鎖!!

➡この草を探して、マリオの必須アイテム、ハンマーを発見!!

名場面7～9 じつは大ボケ？ クリキング

マロンロードを東に進むと、クリレッドとクリブルーの兄弟が戦闘を仕掛けてくる。でも、しょせんはＨＰの低いザコクリボーだから楽勝だ。戦闘後、先へ進むと次はクリキング＆クリ兄弟との戦闘だ。先に弱っているクリ兄弟を倒してからクリキングを狙えば勝てるぞ。クリキングを倒したら、近くの草を探すと出現するスイッチを作動させて先に進むのだ。

⬆わざわざ言わなきゃいいのに…。まったくのおマヌケさんでした。

➡クリキングとクリ兄弟。言動は大ボケで、あんまり強くないし…。ほとんどギャグキャラなのです。

名場面11～12 星のせいの願いを聞いて

キノコタウンに入ったら北に抜ける青い門を通ってキノコ城跡の横の道を進むと、星のふる丘にたどり着くぞ。丘を登って中央にいる星のせいに話しかけると、星のせいが、クッパに「スターのつえ」を奪われてしまった、これまでのいきさつを話してくれ、クッパに捕らえられてしまった7人の星のせいの救出を依頼される。キノコワールドの平和のために立ち上がれ。

⬆星のせいは実体ではない。本物はクッパに捕らわれており、遠くから話しかけているのだ。

名場面13～14 ニセ者？ 本物？ 黒キノピオ

占い師デアールの家で星のせいの居場所を聞き、さぁ出発だという矢先、街の東の門の前で不気味なドス黒いキノピオが通せんぼしている。再びデアールに会って事情を話すと黒キノピオの正体を暴いてくれ、門からポカポカロードに進めるようになるぞ。

何か違わない？

⬆なんだか黒っぽいキノピオが通せんぼ。どう考えてもアヤしいでしょ、この人たち。

名前	HP	攻撃力	防御力	出現場所	解説
コワッパ(1)	5	1	0	クリ村	クリ村でいばっているガキ大将。クリジイからハンマーをもらった直後に出現する。ＨＰも攻撃力も低く普通に攻撃すればまず負けない。
コワッパ(2)	15	2	1	ポカポカロード	ノコブロスを倒したあと、ポカポカロードに現れる。クリ村で戦ったときよりずっと強くなっているので注意。戦闘前にＨＰを回復しておこう。
サンボ	4	2	0	カラカラさばく	毒のある体当たりや体を投げて攻撃してくる。ときには仲間を呼ぶこともある。ジャンプ攻撃はトゲでダメージを受けるので注意しよう。
シンエモン	2	2	2	ゴツゴツ山	フィールドでは岩のフリをしている。ジャンプ攻撃をするとトゲでダメージを受けてしまう。「ジシーンアタック」があればそれで攻撃しよう。
チョロプー	3	2	0	ゴツゴツ山	石を投げて攻撃してくる。フィールドでも石を投げてくるので注意しよう。ジャンプでもハンマーでも攻撃できるので比較的戦いやすい敵だ。
チョロボン	3	1	0	ノコノコ村	マリオのＨＰを吸い取るいやらしい攻撃をしてくる。攻撃のタイミングがつかみづらく防御しにくい。確実に１匹ずつ倒していこう。
トゲクリボー	2	2	0	マロンロード、ポカポカロード	トゲの生えたクリボー。ジャンプ攻撃では逆にダメージを受けてしまう。ほかのクリボーより攻撃力も高い。出てきたら真っ先にハンマーで倒そう。
ノコノコ	4	1	1	ポカポカロード、ノコブロスのとりで	おなじみのカメ。ジャンプ攻撃でひっくり返せば起き上がるまで行動不能になり、しかもその間の防御力は０。とにかくひっくり返すことが先決。
パタクリボー	2	1	0	マロンロード、ポカポカロード	ハネの生えたクリボー。空中にいるが、一度ダメージを与えると地上に落っこちて普通のクリボーになる。ジャンプ攻撃で落っことそう。
パタパタ	4	1	1	ポカポカロード、ノコブロスのとりで	ハネの生えたノコノコ。ジャンプでふむと地上に落ちて、ただのノコノコになる。もう一度ジャンプでふめばひっくり返るぞ。
ボムへい	3	1	0	ノコブロスのとりで	一度攻撃すると怒り出す。怒っているときにジャンプでふむと自爆してダメージを受けてしまう。カメキなら怒っているときもダメージを受けない。
ボロドー	5	2	0	カラカラさばく	体当たりしてきてコインを10枚盗んでいく。盗まれても攻撃すればコインは取り戻せる。そのまま放っておくとコインを持ったまま逃げてしまう。
ヤミクリボー	7	2	0	キノコタウン	地下道に住んでいるクリボー。普通のクリボーよりもＨＰと攻撃力が高いぶん少し手強い。それ以外に特に目立った特徴はない。
ヤミトゲクリ	7	3	0	キノコタウン	地下道に住んでいるトゲクリボー。ＨＰが高く、攻撃力が３あり、しかもふんで攻撃するとダメージを受けるといういやらしい敵。

困ったらデアールに聞こう

プロローグの後半でマリオを導いてくれる占い師のデアールは、このあとのステージでもマリオの冒険を助けてくれる。冒険につまったときに訪ねると、次に何をしたらいいかを占ってくれるのだ。ただし、２回めからは有料。コイン５枚が必要になるぞ。

ステージ1
こうりゃく！ノコブロスのとりで

このステージの流れ

ポカポカロード
❶行き止まりの近くにある木をたたき、出てきたスイッチを押す
❷道しるべを見てノコノコ村へ

ノコノコ村
❸ふるえているカメキの家に行きカメキと話す
❹チョロボンを追いかけ、チョロボンが隠れた木をたたく(3回)
❺カメキにコウラを渡すとカメキが仲間に
❻チョロボンと戦闘

ポカポカロード
❼対岸にあるスイッチをカメキで押して橋を渡る

ノコブロスのとりで
❽最初の部屋にいるノコノコを倒してカギを入手。次の部屋へ
❾オリがある部屋を通り過ぎて次の部屋へ
❿部屋にいるノコノコを倒すと出現するスイッチを押して地下へ
⓫扉のない出口から次の部屋へ
⓬2匹のパタパタ、1匹のノコノコを倒して次の部屋へ
⓭トラップを抜けて、奥にあるカギを入手したら1階に戻る
⓮カギのある扉を開けて次の部屋へ
⓯2階へ行き、？ブロックの下でジャンプ、地下に落ちる
⓰ピンキーと話し、ピンキーが仲間に
⓱ピンキーで壁を壊し牢屋を脱出
⓲ノコノコ、ボムへいと戦闘
⓳1階に戻り、オリがある部屋へ
⓴ピンキーでオリの壁を壊してカギを入手
㉑2階へ行き、扉がある出口から次の部屋へ
㉒カギを使って扉を開け、次の部屋へ
㉓カメキで赤いスイッチを押し、次の部屋へ
㉔ノコノコを倒すとスイッチ出現。スイッチを押して次の部屋へ
㉕階段を下り、階段近くの壁をピンキーで壊してカギを入手
㉖2階に戻り、カギを使って次の部屋へ
㉗スイッチを押して3階へ行き、扉から先へ
㉘キラーが来る城壁を進み、キラーたいほうと戦闘
㉙通路の先にある扉を通ってノコブロスと対決

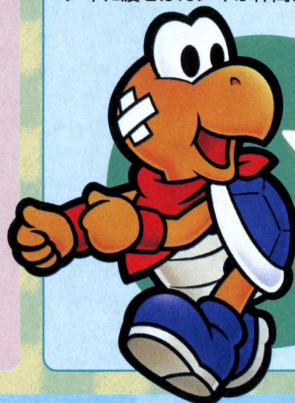
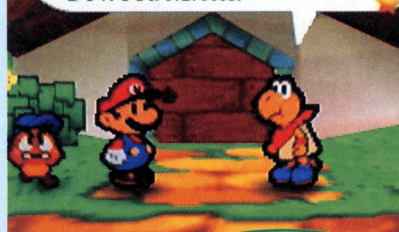
ステージ2へ

STORY おはなし

星のせいが捕らわれているというノコブロスのとりでに向かったマリオだが、その途中、いたずら好きのチョロボンたちが、ノコノコたちのコウラを隠してしまって大騒ぎになっているノコノコ村に立ち寄る。村のノコノコ族の少年カメキに頼まれたマリオは、チョロボンをこらしめてカメキのコウラを取り戻し、感激したカメキはマリオに冒険の仲間になることを志願する。

心強い味方を加えて、ノコブロスのとりでに着いたマリオ。とりでの奥まで侵入していくが、ノコイエローの計略にかかり牢屋に入れられてしまう。そこでマリオが出会ったのが、ボム兵のピンキーだった。ノコブロスに逆らい牢屋に入れられていたピンキーが仲間になり、彼女の能力を使って牢屋を脱出し、とりでの3階へ向かう。キラーが襲いかかる城壁を越えてた先で、ボスのノコブロスを倒したマリオは、星のせいのチョールを救出するのだった。

名場面3-5 ノコノコ村のチョロボンをこらしめろ！

ポカポカロードを通ってやってきたノコノコ村では、チョロボンたちがノコノコたちのコウラを隠して大騒動。緑色の屋根が揺れている家に立ち寄り、カメキからコウラを取り戻すように頼まれたら、裏口から逃げたチョロボンを追いかけろ。チョロボンが4本の木に隠れるので、コウラを持ったチョロボンが隠れた木をハンマーでたたくのだ。3回チョロボンが隠れた木をたたくと、コウラを返してくれる。コウラをカメキに渡せばカメキが仲間になるぞ。

➡コウラをチョロボンに取られてしまったカメキ。次の次って、じゃあ次に大切なのはナニ？

どこに入った？

➡コウラを持ったチョロボンが隠れた木をハンマーでたたく。チョロボンの動きはかなり速いぞ。見逃すな！

データ解析2 バッジデータ

ここでは、ゲーム序盤のステージ2のダンジョン進入までに登場するバッジの効果や入手法などを紹介するぞ。なお表内の「範囲」は攻撃範囲で、「単」が敵1体、「全」が敵全体。「AC」はアクションコマンドの系統を表している。

➡バッジを装備すれば、さまざまな特殊能力や技が使えるぞ。

➡バッジは、キノコタウンのロテンの店で売っているものもあるぞ。

ガツーンジャンプ	BP 1	FP 2	攻撃力 3	範囲 単	AC タイミング
効果	大きな攻撃力で敵をふみつける				
入手法	クリ村でクリじいからもらえる				

コインモドール	BP 1	FP －	攻撃力 －	範囲 －	AC －
効果	バトルでアイテムを使うと、コインが少し手に入る				
入手法	ノコブロスのとりで1階の一番右端の部屋の壁を壊して外に出た場所				

ジシーンアタック	BP 1	FP 2	攻撃力 1	範囲 全	AC タメ
効果	地面と天井にいる敵全体にダメージを与える(空中の敵には無効)				
入手法	ゴツゴツ山の途中にある。パレッタで谷間を越えて取る				

スーパースピーン	BP 1	FP －	攻撃力 －	範囲 －	AC －
効果	スピンダッシュでの移動距離が長くなる				
入手法	キノコタウンにあるロテンの店で買う(コイン50枚)				

ツギツギジャンプ	BP 1	FP 2	攻撃力 1	範囲 全	AC タイミング
効果	ACを成功させれば、敵全体を順番に攻撃できる				
入手法	キノコタウンにあるロテンの店で買う(コイン75枚)				

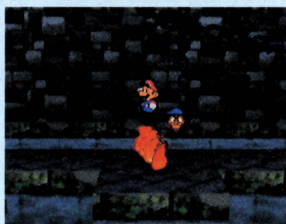
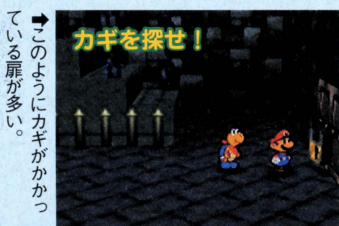
ツラヌキナグーリ	BP 2	FP 2	攻撃力 1	範囲 単	AC タメ
効果	敵1体に防御力を無視してダメージを与えられる				
入手法	キノコタウンにあるロテンの店で買う(コイン75枚)				

ナイスデボウギョ	BP 3	FP －	攻撃力 1	範囲 －	AC 防御
効果	ACを成功させれば、受けるダメージが1ポイント減る				
入手法	ゴツゴツ山のすべり台で大ジャンプし、岩がくりぬかれた場所を左へ				

ニゲテモモラーウ	BP 2	FP －	攻撃力 －	範囲 －	AC －
効果	バトルで逃げても、倒した敵のスターポイントがもらえる				
入手法	カラカラタウンから西へ3、北へ1の場所にある3本のヤシの木の真ん中				

名場面 8～14 戦りつ！ノコブロスのとりで進入!!

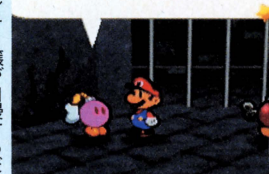
たどり着いたノコブロスのとりでの扉は、どれもこれもカギがかけられている。とりでの奥に進むには、扉を開けるカギを見つけていかなければならない。カギは、部屋にいる敵を全滅させると出現したり、通路や部屋の奥に隠されていたりする。だいたいカギがかかっている扉とは別の出入り口から進んだ奥の部屋でカギを見つけて、戻ってきてから扉を開けて進んでいく、というのがパターンだ。また、『マリオ』シリーズでは定番のファイアバーのトラップも仕掛けられており、見どころ（？）のひとつだ。

➡このようにカギがかかっている扉が多い。

⬅マリオシリーズでは定番のトラップだね。

名場面 15～17 桃色爆弾娘ピンキー救出

何やらノコブロスが床をいじっている場所のブロックをたたくと……突然床が抜けて、アレ～ッ、マリオは真っ逆さま。落ちた場所は、ピンキーが捕らえられているとりでの地下の牢屋のなか。捕らわれのピンキーに話しかければ、ピンキーが味方になってくれるぞ。ピンキーが仲間になったら、ヒビの入った壁をピンキーの能力で爆破して牢屋から脱出だ。

⬆この？ブロックをたたくと……床が抜けてマリオは地下牢へ。

➡ピンキー嬢が自慢するだけあって、ヒビの入った壁なら簡単に壊せるのだ。

名場面 23 離れた赤いスイッチでカメキ活躍

スイッチが見えるんだけど、その手前にはマリオのジャンプでは越えられない溝が…!!　そんなときこそ、カメキの出番だ。カメキを蹴飛ばしてスイッチを押すと足場が壁から出てくるのだ。それと同時に行く先に壁もできるのだが、足場を渡りきったところで振り向いて、カメキでスイッチを押せば、壁は引っ込む。これをくり返して部屋の奥まで進め。

⬆まず向こう側にある赤いスイッチを、カメキを蹴飛ばしてスイッチ・オン！

⬆足場を渡りきったら、振り向いて赤いスイッチを作動させる。これをくり返せ。

名場面 28 特攻野郎 キラーをたおしてボス戦へ

とりでの3階まで進むと、いよいよボスのノコブロスがいる部屋に続く城壁へと出る。この城壁は、キラーたいほうが3門備えつけられてあり、次々とキラーを撃ってくるぞ。キラーは単体ではそれほど怖い敵ではないが、やはり数がたくさんいると油断できない。また、キラーたいほうの手前で城壁を降りると、セーブすることができるのだ。

⬆キラーをジャンプや移動でかわしていけば、ボス戦の直前で余計な戦闘をしなくてすむぞ。

ハートフエール	BP	3	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	HPの最大値が5ポイントアップ									
入手法	カメキの家の右側から外に出て、その先にある切り株の上									

ハンマーチャージ	BP	1	FP	1	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	次のターンでハンマーの攻撃力が2ポイントアップ									
入手法	ノコブロスのとりで最上階									

ハンマーナゲール	BP	2	FP	2	攻撃力	1	範囲	単	AC	タメ
効果	どこにいる敵にも、ハンマーを投げて攻撃できる									
入手法	キノコタウン入り口付近にある木をたたき、ジャンプ台で屋根に登る									

ピッキョローンB	BP	0	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	マリオが攻撃するときの効果音が変化する									
入手法	ノコノコ村の入り口付近にある3つ並んだブロックをハンマーで壊す									

ピッキョローンC	BP	0	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	マリオが攻撃するときの効果音が変化する									
入手法	カラカラさばくのサボテン岩から南へ3、西へ2の場所にある岩の上									

ピンチデラッキー	BP	1	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	マリオが「ピンチ」状態になると、ときどき敵が攻撃をミスする									
入手法	マロンロードの途中にある赤い？ブロックをたたく									

フラワーフエール	BP	3	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	FPの最大値が5ポイントアップ									
入手法	ノコブロスのとりでの入り口付近の壁を破壊して土管に入る									

ミニミニフミィ	BP	1	FP	2	攻撃力	1	範囲	単	AC	タイミング
効果	踏みつけた敵を小さくして攻撃力を半分にする									
入手法	キノコタウンの南にある土管に入り、地下道でゲッソーを倒す									

メマワシスピーン	BP	2	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	スピンダッシュで敵に体当たりすると、敵をめまい状態にできる									
入手法	ポカポカロードの途中にある赤い？ブロックをたたく									

ヤッツケアタック	BP	1	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	マリオより弱い敵（スターポイント0の敵）なら、先制攻撃で全滅できる									
入手法	キノコタウンのロテンの店で買う（コイン 100枚）									

ヤッツケスピーン	BP	3	FP	―	攻撃力	―	範囲	―	AC	―
効果	マリオより弱い敵なら、スピンダッシュするだけで全滅できる									
入手法	カラカラタウンから西へ3、南へ2の場所のつむじ風に飛ばされる									

レンゾクジャンプ	BP	2	FP	3	攻撃力	1	範囲	単	AC	タイミング
効果	ACを失敗するまで、敵を連続で攻撃できる									
入手法	ノコブロスのとりで1階の中央の部屋にあるオリの中									

バッジの場所を知りたいときは？　星のふる丘のふもとにいる占い師のミステールは、バッジや星のかけら、仲間をレベルアップさせるスーパーブロックの場所のヒントをくれるぞ。ただし、値段は星のかけらがコイン5枚、バッジが20枚、スーパーブロックが30枚と少々割高になっている。

ステージ2
アラビンいせきのなぞ

このステージの流れ

キノコ城

❶ピーチ姫で部屋の抜け道を探す
❷クッパの部屋に行きクッパの日記を３日ぶん読む

ポカポカロード

❸キノコタウンに戻る途中、コワッパと戦闘

キノコタウン

❹南にある線路上の岩をピンキーで爆破。汽車に乗る

ゴツゴツ山

❺山の矢印の看板にそってゴツゴツ山を登る
❻パレッタと話し、手紙探しを頼まれたら再び山を登る
❼岩の上にある手紙をカメラで取る
❽坂を登ったところにある分かれ道を西へ
❾すべり台でジャンプし、ジャンプ台を利用してガケの上へ
❿すべり台でジャンプして手紙のあるところへ
⓫元の道に戻って進み、ガケから下に飛び降りて手紙を入手
⓬パレッタのところに戻り、手紙を３通渡すと仲間になる
⓭山を看板の矢印に沿って進み、ガケはパレッタで渡る
⓮ゲーハーの質問は「ルイージ」なら通過。そのほかなら戦闘

カラカラさばく

⓯カラカラさばくを東に進み、カラカラタウンへ

カラカラタウン←→カラカラさばく

⓰奥の情報屋にアイテムを３つあげ、好きな食べ物を聞く
⓱カラカラさばくでネズミのチューさんにオアシスの場所を聞く
⓲オアシスにある木をハンマーでたたきレモン入手
⓳情報屋にレモンを渡し、ロレンチュに会う方法を聞く
⓴ショップで「しなびたキノコ」と「ボロボロハンマー」を買う
㉑情報屋がいた建物の奥の箱を登って、ロレンチュに会う

カラカラさばく

㉒サンボ２匹とボロドー１匹がいる場所から北へ
㉓中央に岩がある場所でピカピカストーンを使う

アラビンいせき出現

★カラカラタウンへ行くときは、カラカラさばくの道をまっすぐ東へ

STORY おはなし

マリオたちが星のせいのチョールを救出したころ、ピーチ姫はクッパの日記から、星のせいがカラカラさばくのアラビンいせきに捕らわれていることを知り、ティンクに報告させる。

キノコタウンに戻ったマリオは、ゴツゴツ山へ行く汽車に乗るために駅へ行き、線路をふさいでいた岩をピンキーが破壊し、ゴツゴツ山へ向かう。

そのゴツゴツ山では、郵便屋のパレッタが手紙を落として困っていた。そこにマリオが通りかかり、パレッタがなくした手紙をすべて見つけ出してあげると、感激したパレッタが仲間に加わる。

ゴツゴツ山を越えて、カラカラさばくにたどり着いたマリオは、遺跡の情報を求めてさばくの街カラカラタウンに行き、そこで、遺跡のことを知っているというロレンチュと出会うことに成功。遺跡を探すためのピカピカストーンをもらい、ピカピカストーンが最も輝く場所に到着すると、巨大な遺跡が轟音を轟かせて出現するのだった。

名場面 1・2 ピーチ姫がこっそりクッパの部屋へ!?

マリオが星のせいの救出にがんばっているころ、ピーチ姫はなんとか自力で逃げ出せないかと考えていた。と、そこでふと思い出したのが、「この部屋には抜け道がある」といっていた大臣のこと！　ピーチ姫を操作して部屋をくまなく歩き回って、探ってみよう。ピーチ姫の部屋から抜け出すと、クッパの部屋へ行くことができる。そこで机の上にある日記を３日ぶん読むと、ふたりめの星のせいの情報が手に入るぞ。

抜けだせないかしら

⬅いつもいつも、マリオに助けられるのを待っているわけじゃない！　行動を始めるお姫さまでした。

あら、これ何？

⬆たどり着いた部屋には大きな本が…。これって誰かの日記？　読んじゃおうかしら。

ワガハイの日記なのじゃ　読んじゃダメなのだ!!

データ解析★3

★星のかけらデータ★

ここでは、ステージ２の中盤までに入手できる星のかけらがどこにあるのかを紹介するぞ。ここで紹介している星のかけらの数は12個だが、じつはこれ以外にも、あるイベントによって入手することができる星のかけらが４つある。これらのありかについては、今はまだ秘密だ。

場所	入手方法
クリ村	クリ村の西側から外に出て、その先にある分かれ道で画面の奥のほうへ行き、そのまま西に向かって進んでいく
マロンロード	クリキングのとりでの入り口付近にある木を、ハンマーでたたく
キノコタウン	占い師デアールの家の左側にある木を、ハンマーでたたく
星のふる丘	星のふる丘の頂上へ続く階段を登らずに、画面の奥の方へ進んでいく

場所	入手方法
ノコノコ村	広場にある青い台を押して高い位置に浮いているブロックの下に持っていき、そこからジャンプしてブロックを破壊する
ノコノコ村	ノコジロウの頼みを聞き、「カメカメはっぱ」をキャシーに料理してもらい、できたアイテムをノコジロウに渡す。星のかけらを３個入手できる
ポカポカロード	ノコブロスのとりでの入り口付近にある木をハンマーでたたく
ポカポカロード	スイッチを押すと出現する橋を渡ったところから手前に降りて、その先に進んだところにある対岸の小島。カメキの能力を使って取る
ゴツゴツ山	高いガケがある場所から左へ進み、その少し先にあるトンネルの左の穴から下へ降りる
ゴツゴツ山	高いガケがある場所から左へ進み、その先にあるすべり台で大ジャンプし、そのまま左へ向かって進む。パレッタの能力を使って取る

名場面4 ピンキーの活躍で鉄道再開！

キノコタウンの鉄道は、線路が大きな岩石でふさがれて通行不可になっていた。こんなときこそピンキーの出番なのだ！　キノコタウンの南にある駅に着いたら、ピンキーで線路の岩を破壊しよう。汽車に乗れるようになるぞ。

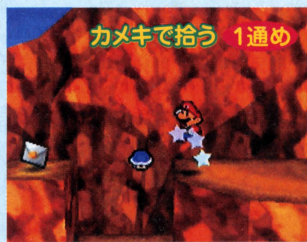
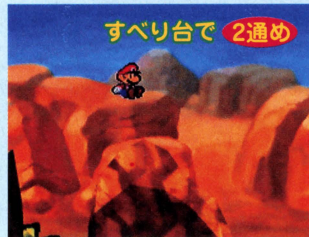
⬅岩石のせいで運行不可。駅員だけではなく、いろんな人が困っている。

名場面15〜21 カラカラタウンの親分ロレンチュ

アラビンいせきへの入り方は、カラカラタウンのロレンチュ親分が知っているという。マリオは親分に会えるのかな!?　親分に会うには街の一番奥の情報屋に、オアシスで手に入れたレモンを渡して情報を教わる。アイテム屋で親分のいる場所を聞いたら、情報屋のいた建物に入って奥の箱を登り、屋根を伝って行けば親分に会えるぞ。

⬆まずは情報屋にアイテムをあげる。

名場面6〜12 ドジな郵便屋パレッタの手紙を探せ！

ゴツゴツ山では郵便屋のパレッタが、配達途中の手紙を落として困っている。ここはみんなで助けてあげよう。ゴツゴツ山でなくした手紙は全部で3通。1通めは道の横の岩に乗っている。2通めは坂を登ったところの分かれ道を西に行くのがポイント。そこですべり台を利用して移動すれば手紙の場所にたどり着く。3通めは、渡れないガケをとび降りればそこに手紙が落ちているぞ。

⬆1通めの手紙は山道の奥にある岩の上に。これは、カメキの能力を使えば簡単に取れるぞ。

⬆この滑り台を使って飛べば、手紙の落ちているところに着くぞ。

⬆このガケからとび降りる。戻りはジャンプ台で戻ってこられるのだ。

名場面22〜23 幻の遺跡ついに出現

ロレンチュ親分からピカピカストーンをもらったマリオは、シグナルを頼りに灼熱のカラカラさばくを進んでいく。カラカラタウンからカラカラさばくに出たら、まずは西に進む。エリアにサンボが2匹とボロドーが1匹いる場所に着いたら進路を北にとり、そのまま北上。エリアの中央に岩がある場所でピカピカストーンを使うとアラビンいせきが出現するぞ。

⬆まさにドギモを抜く巨大な遺跡が砂煙とともに現れる。圧巻！

来月号では中盤までの冒険をドッドーン!!と徹底大攻略!!

アイテムデータ

ここではゲームに登場するさまざまなアイテムの名前とその効果を公開するぞ。それぞれの効果を把握して冒険に役立てよう。なお、アイテムは一度に10個までしか持てない。それ以上になれば捨てるしかないが、取っておきたいアイテムはアイテムショップに預けておくこともできるぞ。

アイテム名	効果
あっちいけシッシ	怖い怪物を出して敵を追い払う
かみなりゴロゴロ	敵1体にカミナリを落とす。攻撃力5
かみなりドッカン	敵全体にカミナリを落とす。攻撃力5
カメカメはっぱ	FPが3回復する
カラカラのみ	HPが5回復する
カラカラパスタ	HPが3、FPが2回復する
キノコ	HPが5回復する
くりくりマロン	FPが3回復する
グルグルめまわし	敵全体の目を回して動けなくする。空中の敵に成功しやすい
しなびたキノコ	HPが1回復する
スーパーキノコ	HPが10回復する
スッキリドリンク	どくなどを回復
ストーンぼうし	少しの間マリオが動けなくなるが、その間ダメージを受けない
ストップウォッチ	少しの間敵全体を動けなくする
たまご	HPが5回復する
タンコブ	HPが25、FPが25回復する
ねむれよいこよ	敵全体を少しのあいだ眠らせる
ハニーシロップ	FPが5回復する
POWブロック	敵全体に2ダメージ与える。さらにコウラの敵をひっくり返す
ぴりぴりキノコ	少しのあいだマリオがぴりぴり状態になり触れた敵を攻撃する
ファイアフラワー	火の玉で敵全体を攻撃する。攻撃力3
ぼろぼろハンマー	敵単体にハンマーを投げて攻撃
メイプルシロップ	FPが10回復する
ライム	FPが3回復する
レモン	HPが1、FPが2回復する

アイテムの使い方もいろいろ　アイテムのなかにはその効果を調べても役に立ちそうもないものもある。ただ、アイテムはそれを使うためにあるとは限らないぞ。たとえばレモンの効果はFPが1回復するだけだけど、ストーリー上では、ロレンチュ親分に会うために必要な重要アイテムなのだ。

イラスト／カリジュンパンク　©2000 Nintendo／CAMELOT　※64GBパック対応

テクを身につけて一流プレイヤーを目指せ!!

マリオテニス64

N64　SPG　発売中

●任天堂
●¥6,800　●1〜4人用
●128M

攻略ポイント
●カンタンにプレイできるけど、奥は深いこのゲーム。上達するためには、段階を追ってそれぞれのテクを確実に使えるようになるのがポイントなのだ。

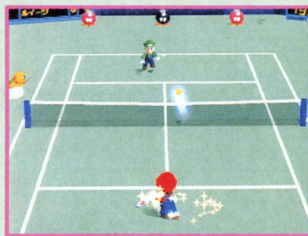
攻略データ
●クリア時間――20時間
●難易度――★★★
●おススメ――どんな人でも
クリア時間は、全員をスターキャラにするのにかかった時間です。
●推定販売本数――データなし
●メーカーアドレス
http://www.nintendo.co.jp/

★ベースラインでの打ち合いの基本はフラットショットで

ピーッ。ボクでも打ち分けられるよ〜

ショット活用法講座

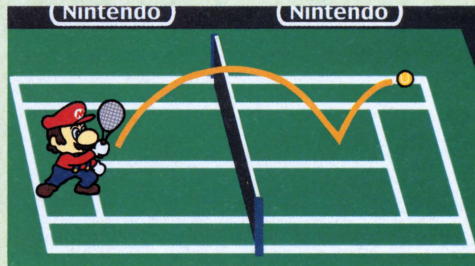
ボタンの組み合わせで使い分けられるいろんなショットを、これを読んでうまく使い分けられるようになろう！

『マリテニ』はボタンを押すだけで球が打ち返せるから、初めてプレイした人でもある程度ラリーを続けることはできる。でも、ボタンを組み合わせて使えるいろんな球種を打ち分けられるようにならないと、トーナメントに優勝するのはもちろん、友だちに勝ったりできないぞ。ここでは、5種類のショットの基本的な特徴と、使うときの注意点を紹介する。ただし、キャラによって各ショットの得手不得手があるので注意が必要だ。

⬆ショットの使い分けの修得が、プレイを上達させる第一歩なのだ。

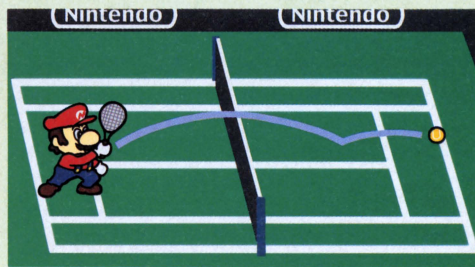
⬅状況に応じて球種を使い分けないと、相手に簡単に打ち返されてしまうぞ。

トップスピン　Ⓐ　（Ⓐ＋Ⓐ）

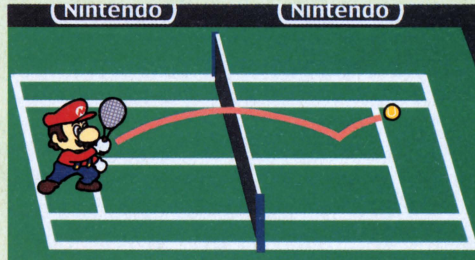
トップスピンの球は、山なりの弾道を描いて相手コートに飛んでいく。ネットに近い場所で打っても、ネットにボールが引っかかる可能性が低いぞ。ただし、球が浮きやすいために、相手がネットに出てきているときはスマッシュされやすくなるので注意しよう。なお、Ⓐボタン2回押しで、より強いトップスピンのショットを打つことが可能。ためたり、トップスピンの球を打ち返した場合は、通常よりもスピンが強くかかり、弾道が高く、弾みも大きくなる。

⬆2回押しの場合、弾道が黄色く光る効果つきのボールになる。

スライス　Ⓑ　（Ⓑ＋Ⓑ）

スライスの球はトップスピンとは逆に、低い弾道で相手コートに飛んでいく。スマッシュされる確率はほとんどないので、ラリーを続けたい場合はなるべくこれを使ったほうがいいぞ。ただし、ネットに近い場所（特にサービスラインから前）では、低い打点で打つと、ネットにかかってしまう可能性があるのでひかえめに。トップスピン同様、2回押しで強いショットが打てるので、よほど余裕がない場合以外は必ず2回押しを使っていこう。

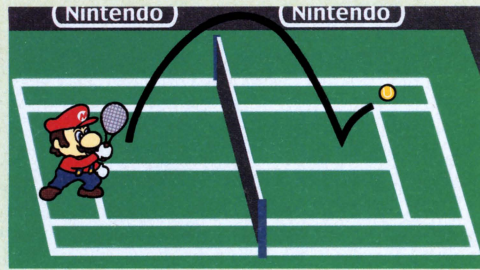
⬆こちらは2回押しの場合、弾道は青い光に包まれる。

フラット　Ⓐ＋Ⓑ

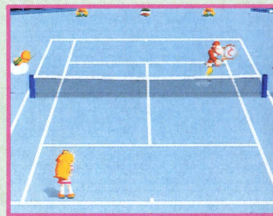
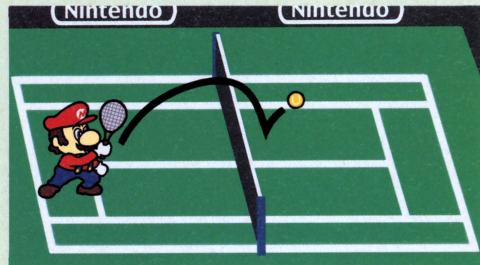
トップスピンやスライスのようにボールに回転を与えることなく、速い球が打てるのがフラットの特徴。トップスピン2回押しにくらべても速い球になるので、ストロークの打ち合いでエースをとるためにはこのフラットをおススメしたい。また、打点がある程度高い場合は赤い弾道を描き、より強いショットになる。ちなみに、スマッシュの速さはサーブの速さに比例するぞ。ただ打点が低い場合、弾道が直線的なためスライスよりもネットにかけやすいので注意。

⬆超高速サーブを打つときは、絶対にこれを使うべし。

シングルスの基本の基本
シングルスでは、あらゆる方向に対処できるように、とりあえず打ち終わったらセンターに戻るのが基本。COMも忠実にそれを実行するので、そこをつくこともできるのだが…。また、ダブルスの場合は異なるので注意しよう。くわしくは次号で。

ロブ　A→B

ロブは相手の頭を越えるように高く打ち上げる球種のこと。ネットについた相手に対して有効な球だが、こちらが十分な体勢で打てずショットが短くなってしまうと、強烈なスマッシュを打たれてしまう。しかし十分な体勢で打つと、ロブはベースライン際まで伸び、仮にスマッシュを打たれても威力が落ち、十分に対応することができる。対COM戦時(最強レベル)は、わざとロブを打ち、打たれたスマッシュを打ち返して抜くという手も有効。

⬆お互いが下がってラリーをしているときは、絶対に使わないこと。

ドロップショット　B→A

ネットすれすれを飛んでいくドロップショットは、スピードが遅く、しかもネットを越えるとすぐに失速してバウンドする。相手がベースラインまで下がりきった場合でも、コートの(サーフェスの)種類によっては簡単に、しかもためた状態で打ち返されるが、クレーなど弾まないコートの場合は、相手が追いつけなかったり、ボレーをミスしたりと、かなり有効だ。また、ボレーの速くないキャラをネット際までおびき寄せるのにも使える。ただし、多用は禁物。

⬆コースをつければ、極端に短い球を打つこともできる。

鼻をほじりながらでも勝てるようにしてやるぜ

『マリテニ64』実戦講座

ショットが自在に打ち分けられるようになったら、次はもう1ステップ上のテクニックを身につけていこう。

ここでは、いろんなお役立ちテクニックを、基本的なコースの狙い方から段階に分けて紹介するぞ。さらに、知ってお得な極秘情報もあわせて紹介。しっかり読んで、各段階のテクニックをひとつずつマスターしていこう。すべてのテクを普通に使いこなせるようになれば、キミはもう一流プレイヤーだ!!

⬆普通にプレイしていたら気づかないシステムのことも、合わせて説明しちゃうのだ。

⬅テクを正確に使いこなして、がむしゃらプレイから卒業しよう!

狙ったコースにショットを打ち込む

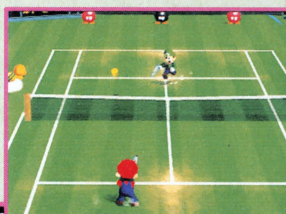
ショットの打ち分けが身についたら、次に覚えたいのはコースの狙い方。たとえショットがうまく使い分けられたとしても、すべてコートのど真ん中に打ち返していては、相手に有利に試合を進められてしまうぞ。ここで紹介するコースを狙うために必要な知識を頭にたたき込み、狙った場所に正確に打ち込めるようになろう。

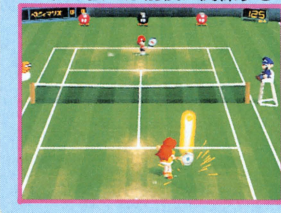
⬅コースの打ち分けの練習には「パックンチャレンジ」が最適だぞ。

1 左右の打ち分けは3Dスティックで

コースの打ち分けは、おおよそ打ったときの3Dスティックの倒している角度によって決まる。3Dスティックの左右はそれぞれ相手のコートの位置に対応し、こちらがどこで打っても、倒した角度が同じなら同じ位置めがけて飛んでいく。逆に言えばストレートに打とうとする場合でも、自分の位置によって角度を変える必要があるのだ。

⬆微妙な位置を狙うときは斜めに倒すとラク。

➡3Dスティックをまったく倒さなければ、球は必ずセンターへ。

CAUTION!!! 3Dスティックは左右にしか対応していない!

ボールを打った後に3Dスティックを倒して影響するのは、コートの左右のみ。コートの前後（球の浅い深い）は3Dスティックに対応していないので注意。ショットの強さが前後に関係するのだ。

⬅前に移動しながらだと多少深くなるけど、打ったときの角度とは無関係。

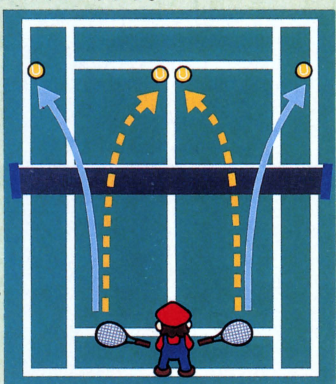
カメラの切り替えも利用しよう

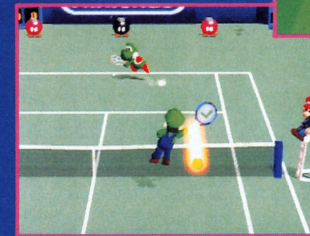
奥の側のコートで距離感がつかめず、トーナメントなどでどうしても勝てない人は、試合中にスタートボタンを押してカメラを切り替えよう。カメラの視点は3種類あり、自分のいるコートが常に手前になる視点もアリ。これなら、いつも手前のコートでプレイできるぞ。

2 …スライス&トップスピンを利用する

実はスライスとトップスピンは、弾道の高さと弾みの大きさに違いがあるだけではない。キャラによっては、スライスはラケットの先のほうに、トップスピンはグリップ(柄)のほうに特性があるのだ(イラスト参照)。相手が届かないように、左右のサイドラインぎりぎりを狙いたいときは利用しよう。ただし、曲がりの大きさは3Dスティックではコントロールできないぞ。曲がりが特に大きいのは、トリッキー型のテレサとパタパタ。このふたりを使う場合は、無理にコースを狙ってサイドラインを割らないように気をつけよう。

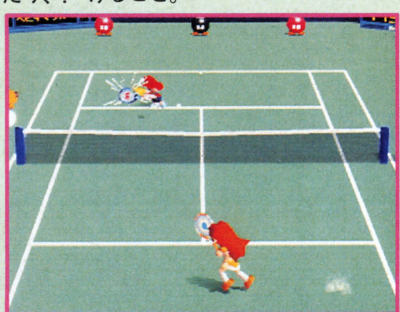
⬆バックとフォアで、スライスとトップスピンの曲がる方向は逆に。

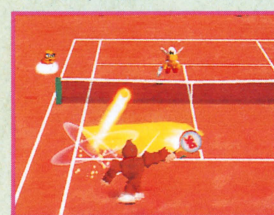
⬅キャラによっては、ほとんど曲がらないものもいる。

これでアドバンテージ ネットプレイはキャラしだい

『マリテニ』では、ネットに張りついてのプレイはあまり使えない。左右に機敏に動け、さらにリーチの長いキャラでなければ簡単に抜かれてしまうからだ。しかも、キャラがその条件を満たしていても全体的にボレーに威力がないので、一発で決めることはほぼムリ。ネットプレイでも、打ち合いが続くことを覚悟しておこう。

⬆ネット際では、無理にパワーをためないことも重要。球に反応できなくなるぞ。

⬅ネット際でプレイするときはロブに注意。打たれたときは素早くバックして対応するようにしよう。

ショットの強さをアップさせる

当然のことだけど、より強く速いショットを打ったほうが、球は深くまで伸び、相手がミスしたり、弱いボールを打ち返すしかなくなる。スライス&トップスピンは2回押しで鋭い弾が打てるけど、ここではそれ以外の強いショットを打つ方法を紹介しよう。打ち合いでは常に強い球を打つように心がけること。

⬆いくらコースを狙っても、ショットがヘロヘロだと簡単に追いつかれて打ち返されてしまう。

⬅ラリー中は常に強いショットで押しまくれ!

1 …………パワーをためてから打つ

球を打つより前にボタンを押しておくと、パワーをためて強力なショットが打てる(打つのは自動)。実際にボールを打つより前に押せば押すほどためは大きくなり、そのぶんショットも強くなるぞ。したがって、落下地点に早めに移動して、ために入ろう。ただし、パワーをためている間は、ほとんど移動ができなくなる。これはⓏでキャンセルできるので、位置がずれていた場合は、素早くキャンセルしよう。

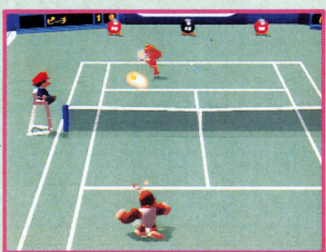
⬆パワーをためた状態でも、タイミングが合えば、少しだけ飛びついて打つ。

⬅球が拾える位置かどうか微妙なら、迷わずキャンセルしておいたほうがベター。

2 …………ベストな高さの球を打つ

ショットの強さは、打ったときの球の高さによっても変化する。球を腰よりも高い位置で打ったほうが、ショットは強くなるのだ。逆に腰よりも低い位置で打ち返すと弱くて浅いショットになってしまい、ひどいときは打ち返せなかったり、ネットに引っかかってしまうこともあるぞ。さらに高い位置で打ったショットは深い位置まで伸びる。ためすぎて地面ギリギリで打つよりも、高い打点で打ったほうが効果的なショットを打てるのだ。これはラリーをしている最中だけでなく、ネット際にいるときも同じ。高い位置でボレーをしよう。

⬅高い位置で打つには、球が飛んでくる位置を間違えないことが重要。

➡特にラリーの最中は、ベースラインギリギリに打ったほうが有利なので活用しよう。

これでアドバンテージ 下がりながら打つと威力減!

ショットの強さには、わずかだが打つときの移動のスピードも関係している。前に移動しながらだと強くなるし、下がりながら打つと弱いショットになってしまうのだ。下がりながら打たないように、なるべく早く落下地点に移動しよう。

⬅⬆ショットが弱すぎると、ネットを越せないことも。確実に打ち返すために、絶対に下がりながら打たないようにしよう。

ネットプレイの利点は?

COMの最強レベルを相手にした場合や、対人戦を楽しむ場合でも、気になるのがネットプレイの決まらなさ。現在なんとかすべく研究中だが、ボレーの鋭いテレサ以外はほとんどダメ状態。ネットに出た場合、日本サッカー同様、決め手不足なのだ。

★リングショットはネットに出たほうが得点がかせげるぞ

相手のスキをついたショットを打つ

これまで紹介したテクニックをマスターしたら、つぎは相手との駆け引きに移ろう。単純にコースを狙うとか強いショットを打つとかだけでなく、相手のスキをつくことが、試合では重要になってくるのだ。逆に、プレイ時は相手のショットが常に拾えるように、打った後はコートのセンターに戻るように習慣づけよう。

➡センターに戻るところを、逆に狙われないように注意しよう。

1 フォアとバックの違いを利用

リーチの長さはキャラによって違うが、実はバックかフォアかによっても異なるのだ。ほとんどのキャラがバックのほうがリーチは短く、フォアのほうがリーチが長いぞ。また、体が大きなキャラなどは、バック側の足元が弱いなどの特徴がある。これを利用して、相手をフォア側に引きつけておいてからバック側にストレートに打てば、エースをとれる確率はぐっとアップするぞ。

➡体が大きく、もともとリーチの長いキャラのほうが、バックのリーチが短くなる。

2 振り向きの遅さを利用

右に移動して振り向いて左へ、というように方向転換するとき、わずかだが時間がかかる。これを利用して、相手が移動している（向いている）方向とは逆に打てば、拾われる確率がぐっと低くなるぞ。ショットを打つ直前まで相手の動きをよく見て、狙うコースを決めるようにしよう。なお、振り向きにかかる時間はキャラごとにまちまち。くわしくはP.42からの記事で確認してね。

➡特にCOM相手だと打ったあとにセンターに戻ろうとするので、その逆をつけ。

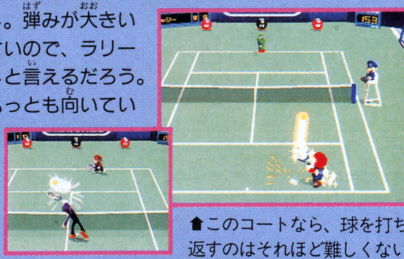
コート別戦略研究

4種類のコートの特徴を踏まえたうえで、それぞれでのおススメの戦い方を紹介するぞ。

ハードコート

◆たまあし………ふつう
◆バウンド………つよい

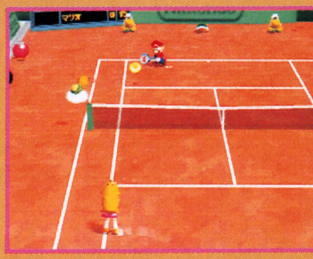
基本となるコート。弾みが大きいために球を拾いやすいので、ラリーが続きやすいコートと言えるだろう。操作を覚えるのにもっとも向いているぞ。キャラではパワー型がやや有利かも。

➡テクニックの修得も、このコートが◎。

⬆このコートなら、球を打ち返すのはそれほど難しくない。

クレイコート

◆たまあし………ふつう
◆バウンド………よわい

弾みが小さいので、ラリーを続けるのは少々難しい。逆にコースをうまくつければ、簡単にポイントを取ることができるはずだ。ドロップショットなど緩急をつけた攻撃が有効になる。

➡このコートでは、正確にコースを狙う技術が重要となるだろう。

グラスコート

◆たまあし………はやい
◆バウンド………よわい

球足が速く、しかも球が弾まないので、ラリーはあまり続かない。通常決まりにくいボレーが決まるので、ここではネットプレイもイケル。キャラは、スピード型とトリッキー型が有利だろう。

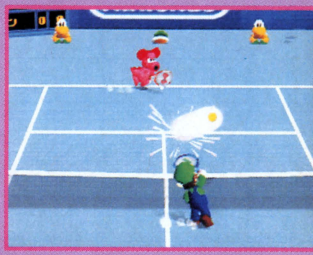
➡スピード型なら、球を拾うのも楽チン。

⬆ここでラリー勝負を挑んでも、自分が拾えないことも。

カーペットコート

◆たまあし……さいそく
◆バウンド………ふつう

特性はハードコートの強化版といった感じのコート。コートの特性で重要なのは、弾みの大きさなので、「ふつう」程度まで弾むと、ラリーはかなり続くようになる。やはりパワー型が有利だ。

➡ここでも、ネット際でのプレイがかなり使えるぞ。

隠しコートもあるぞ!!

マリオブラザーズコート

特性はグラスコートと同じで、たまあし…はやい、バウンド…よわい。マリオを使ってキノコカップを優勝すると出現。

ベビィマリオ&ヨッシーコート

キノコカップをヨッシーを使って優勝すると出現する。特性は、たまあし…さいそく、バウンド…よわい。勝負が早いぞ。

ドンキーコングコート

特性はたまあし…はやい、バウンド…さいきょう。キノコカップをドンキーコングを使って優勝すると出現する。

最強のキャラは？ 最弱は？

現在編集部の対戦で最強と目されているのがドンキー。そのほかもクッパなどパワー型が人気なのだ。逆に貧弱ナンバーワンはワルイージ。守備範囲は広いが、やはりボヤッ○ーそっくりなだけに、決め手を欠いてツメが甘いのが難点なのだ。

ケケケケケ〜。オレたちのことをよくわかってね〜

キャラ別能力データ

14＋２名のプレイヤーたちの特徴を把握して、お気に入りのキャラをバッチリ使いこなせるようになろう！

14＋２名(隠しキャラ)のプレイヤーたちは、ショットの強さや移動速度などにそれぞれ特徴がある。ここでは、編集部が独自に調べあげた能力のデータを紹介するとともに、特徴に合った戦い方を個別に紹介。さらに、そのキャラをCOMが操作した場合の対策も伝授するぞ。お気に入りのキャラを使いこなすためだけでなく、自分のプレイスタイルにあったキャラを探すのにも役立ててね。

⬆データは編集部が独自に調査したもの。キャラの特徴を理解しよう！

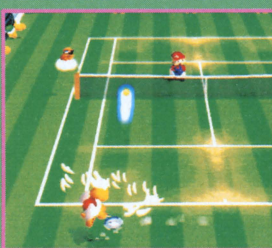
隠しキャラをゲットしよう

シングルストーナメントで初めて優勝するとヘイホーが、ダブルストーナメントで初めて優勝するとドンキーコングJr.が登場し、使用可能になる。また、シングルストーナメントで優勝すると、そのとき使っていたキャラがスターキャラになる。スターキャラとは、すべての能力がアップした強化版キャラ。キャラ選択時にⓇを押すと使えるぞ。

⬆スターキャラとして使えるようになると、キャラのアイコンが光輝く演出つきに。

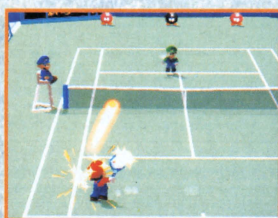
➡隠しキャラもスターキャラも、スターカップまで優勝しないと使用できない。

左利きのキャラも選べるぞ

通常のキャラは全員右利きだけど、選択時にⓁトリガーを押しながら選ぶと、キャラを左利きにすることができるぞ。利き腕が変わるとフォアとバックも入れ替わり、それぞれのリーチも変化するので、使うときは注意しよう。

⬆ピーチなど、常に両手打ちのキャラはあまり意味がないかも。
⬅スライスとトップスピンの曲がる方向も変化するので注意しよう。

弱点なしのオールラウンドプレイヤー

マリオ MARIO

目立った特徴がない代わりに、これといった弱点もないのがマリオの特徴。使いやすさはバツグンで、初心者にも扱いやすいキャラだ。ストローク戦にもネット際の攻防にも対応できるが、どちらかといえばラリーを続けながら、相手の裏をかいたコースを狙っていく作戦が合っているだろう。

⬅ベースラインのやや手前でラリーを続けるのが◎。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……166km/h
- ●移動速度……A
- ●反転速度……B
- ●リーチの長さ……★★☆
- ●球の曲がり具合い……★★☆
- ●ショットの速さ……★★☆
- ●ショットの正確さ……★★☆
- ●止まりやすさ……★★☆

タイプはオールラウンド。能力はルイージと似ているが、こちらのほうがややリーチが短く、代わりに移動速度は速い。ストロークも強いので、走り回ってボールを拾うのに向いている。

対COM戦必勝法

ベースラインより前に立ち、高い位置で球を打つことが多い。積極的に前に出てはこないが、ドロップショットなどを打つとネットプレイも。ネット際だとロブに弱いので、前におびき出してからロブという作戦が有効だ。

ストローク戦では無敵の力強さ

ワリオ WARIO

ショットの速さは文句なしだが、リーチが短いという欠点が。移動速度もそれほど速くないので、ネット際でのプレイはかなりキビしい。ストローク戦を挑んでパワーで押しまくるのがベストだ。なお、相手がネットに詰めてきてもロブは使わず、弾道の高いトップスピンで抜くのがベター。

⬅ネット際は危険。ロブを打たれると対応できない。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……174km/h
- ●移動速度……B
- ●反転速度……D
- ●リーチの長さ……★☆☆
- ●球の曲がり具合い……★☆☆
- ●ショットの速さ……★★★
- ●ショットの正確さ……★☆☆
- ●止まりやすさ……★★☆

パワータイプで、ストローク時のショットの速さはNo.1。ただし、リーチが短いという欠点がある。スライスはほとんど曲がらないが、トップスピンの描く弾道はかなり高めだ。

対COM戦必勝法

ネットには出てこず、ベースラインよりかなり前で打ち合いを挑んでくる。こちらがネットに出ていってもロブを打ってくることはないが、トップスピンで抜こうとするぞ。リーチが短いので、バック側を狙っていこう。

分析表の見方

上記の「能力分析表」は、編集部が独自に調べ上げたデータをもとに作り上げたもの。サーブ最高速度は編集部で出した最高速です。移動速度と反転速度はA〜Eに特Aを加えた６段階（特Aが最速）で、それ以外は３段階（★の数が多いほど優秀）で評価してあります。

リーチを生かした戦い方が基本だ
ルイージ LUIGI

移動速度が少し遅いが、リーチがあるうえに振り向くのも速い。ストローク戦で左右に打ち分け、相手のミスを誘いながら戦うのがいいだろう。ネットでも守備範囲が広いが、ボレーの威力が弱いのが難点。リーチの長さを利用してボレーを続け、相手を振り回せればなんとかなるか…。

能力分析表

●サーブ最高速度……158km/h
●移動速度……C
●反転速度……A
●リーチの長さ……★★★
●球の曲がり具合い……★★☆
●ショットの速さ……★★☆
●ショットの正確さ……★★☆
●止まりやすさ……★☆☆

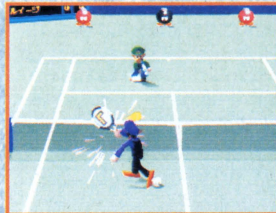
振り向く速度はかなり速いが、滑りやすく急には止まれないのが難点。リーチは（特に上に）長いので、ネット際で抜かれる確率は低い。ただし、ボレーの威力は弱い。トップスピンの弾道も低め。

⬅相手がかなり下がった位置なら、弱いボレーも有効。

対COM戦必勝法

必ずネットに出てくる。またこちらがネットに出てもロブは打たず、負けずにネットプレイを仕掛けてくるぞ。ただし、ボレー&スマッシュの威力はかなり弱い。ロブを打ってスマッシュさせてそれを打ち返そう。

リーチの長さはNo.1！
ワルイージ WALUIGI

リーチが長いので球は拾いやすいが、強いショットが打てないので決め手に欠ける。ストローク戦でもネットプレイでも、相手を常に左右に走らせるように打ち、ミスをひたすら待つことになるだろう。サービスを打つときも、必ずサイドライン側のギリギリに打ち込むようにするといいぞ。

能力分析表

●サーブ最高速度……157km/h
●移動速度……D
●反転速度……B
●リーチの長さ……★★★
●球の曲がり具合い……★★☆
●ショットの速さ……★☆☆
●ショットの正確さ……★★★
●止まりやすさ……★★☆

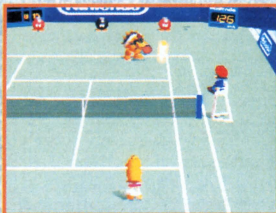
タイプがテクニックだけにショットの正確さは高めだが、ネットから離れた場所でボレーをすると、相手の球に押されネットにかけやすい。リーチの長さは全キャラー。ショットは遅い。

⬅どちらかといえば、ネットプレイが向いている。

対COM戦必勝法

ルイージよりもさらに積極的にネットに出てくる。ボレー&スマッシュはルイージに輪をかけて遅く、ややネットに近づいて打ち合うといいだろう。ロブで後退させてから鋭いショットを打ち込む戦法も有効だ。

伊達公子のようにライジングショットで戦え！
ピーチ PEACH

ショットの威力よりも、なるべくバウンドの頂点前で早めに球を打つようにして戦うのが基本だ。移動速度もそれほど速くなく、ショットも非力なので、特にパワータイプのキャラと対戦するときは苦労するはず。早いタイミングで打って相手を左右に振り回し、最後は逆をつくようにするといい。

能力分析表

●サーブ最高速度……151km/h
●移動速度……D
●反転速度……B
●リーチの長さ……★☆☆
●球の曲がり具合い……★★☆
●ショットの速さ……★☆☆
●ショットの正確さ……★★★
●止まりやすさ……★★★

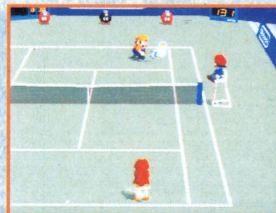
タイプはテクニック。ショットは非力だが、横滑りもなく操作しやすい。グリップを常に両手で握るためリーチはやや短く、バックとフォアによるリーチの違いはない。トップスピンがやや曲がる。

⬅足が遅いパワー型は、左右に振ってスキを狙え！

対COM戦必勝法

少し前に出て打ち合い、ショットの弱さをフォローして戦う。積極的に前に出てくる傾向があり、特にサーブとレシーブの直後は注意が必要だ。サイドラインぎりぎりの深い場所を狙い、前に出るスキを与えないよう。

ピーチと同じくライジングを打て！
デイジー DAISY

同じ女性のピーチ同様、なるべく早いテンポで球を打つようにして、ショットの非力さをカバーしながら戦うこと。やはりパワー型キャラと戦うにはツラいが、スライスがやや曲がるので、相手を向かって左側に引きつけてから、サイドラインぎりぎりにフォアのスライスを使っていくといいだろう。

能力分析表

●サーブ最高速度……153km/h
●移動速度……D
●反転速度……A
●リーチの長さ……★☆☆
●球の曲がり具合い……★★☆
●ショットの速さ……★☆☆
●ショットの正確さ……★★★
●止まりやすさ……★★★

タイプはテクニック。やはり女性なのでショットは非力だが、ピーチとは逆にスライスはやや曲がる。バックが両手打ちではないので、リーチはピーチよりは長め。反転速度が速いのも特徴。

⬅右利きのキャラなら、上記のテクはかなり有効だ。

対COM戦必勝法

ベースラインよりも前で打ち合い、機を見てネットプレイを仕掛けてくる。こちらがネットプレイを仕掛けてもロブは打ってこない。なるべく強いショットを打ち込んで、相手をベースラインにくぎづけにして打ち合おう。

サーブが入りやすいキャラは？

サーブは、高い打点で打ち込む方がネットに引っかかる確率は低い。当然、体の大きいキャラの方が、サーブは決まりやすいわけだ。ただし、ベビィマリオのように体は小さいけど高い位置の球も打てるキャラも、サービスは入りやすくなるぞ。

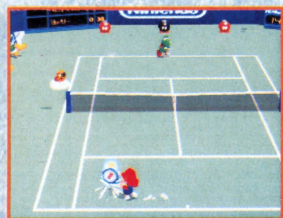
★サーブでは球の曲がりが逆になるので注意！

ストロークで試合の流れをつかめ！
ベビィマリオ BABY MARIO

足が速く、しかもショットは強めなので、完全なストローク戦向き。ネットに出た場合でも、すぐに下がってプレイしたほうがいいだろう。身長の割には高い球にも届くが、リーチが短いのでネット際で左右に振られると対応できないからだ。もちろん、お互いにネット際に出ての攻防戦は×。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……164km/h
- ●移動速度……B
- ●反転速度……C
- ●リーチの長さ……★☆☆
- ●球の曲がり具合い……★☆☆
- ●ショットの速さ……★★☆
- ●ショットの正確さ……★★☆
- ●止まりやすさ……★★★

体が小さく、常に両手打ちのためにリーチは短い。ただし、高い弾道の球でも、ジャンプして打つことができる。トップスピン、スライスともに球は曲がらないが、ショットは強め。

⬅両手打ちなので、バックとフォアのリーチは同じだ。

対COM戦必勝法

サーブは高い確率でフラットを打ってくる。基本的にはベースラインの前に立ってのストローク戦だが、ネットに出てくることも。このときロブを使ってもスマッシュで打ち返されるので、横をフラット抜いたほうが◎。

辛抱強くストロークで粘れ！
キノピオ KINOPIO

やはり体が小さく、リーチが短めなので、ネットプレイには不向き。ストローク戦を挑みながら、正確なショットでていねいにコースを狙っていくのがベストだろう。早いタイミングでラリーを続け、相手の動きをよく見て逆をつくように攻めていこう。普通に打ち合っていてはかなりキビしい。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……145km/h
- ●移動速度……A
- ●反転速度……B
- ●リーチの長さ……★☆☆
- ●球の曲がり具合い……★★☆
- ●ショットの速さ……★☆☆
- ●ショットの正確さ……★★★
- ●止まりやすさ……★★★

タイプはテクニックだが、移動速度はかなり高い。ショットは弱いが、代わりにスライスの曲がりは大きめ。特にサーブ時は大きく曲がる。トップスピンの弾道は高く、弾みは大きい。

⬅足が速いので、球を拾うのはそれほど苦労はしない。

対COM戦必勝法

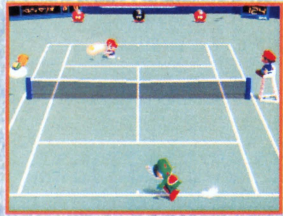
ほとんどネット際には出て来ず、ベースライン近くでストローク戦を挑んでくる。ショットはスライスが中心。タメ打ちなどでなるべく強いショットを打ち込んで、ショットをミスさせるようにしよう。

走りまくってコーナーを狙え！
ヨッシー YOSHI

移動速度が最速なので、やはりストローク戦で戦うのがベストだ。トップスピンはかなり高い弾道を描くので、リーチの短いキャラがネットプレイを仕掛けてきたときは有効。ただ、ラリーの最中はスマッシュや強いショットを打たれる可能性が高いので、スライスを多用したほうが無難だ。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……155km/h
- ●移動速度……特A
- ●反転速度……C
- ●リーチの長さ……★★☆
- ●球の曲がり具合い……★★☆
- ●ショットの速さ……★★☆
- ●ショットの正確さ……★★★
- ●止まりやすさ……★★☆

タイプはスピードで移動速度はキャサリンと並んで最速。スライスはやや曲がりが大きく、トップスピンはかなり高い弾道を描き弾みも大きい。見た目どおりにバックのリーチは短め。

⬅打つときは必ず左右のコーナーを狙うべし。

対COM戦必勝法

ストローク戦のみで、ネットプレイはなし。ほとんど前に出ず、ベースライン上を移動する。サーブはほとんどコーナー狙い。こちらがネットに出るとロブでなくトップスピンを使ってくるので、抜かれないように要注意だ。

パワーで押し切るべし！
キャサリン CATHERINE

ヨッシー同様、こちらもストローク戦向き。スライス&トップスピンの曲がりはほとんどないが、その代わりショット自体が強力だ。戦い方はワリオに似ていて、パワーで押しまくったほうがベター。ネットプレイはなるべくさけ、やむを得ず前に出た場合でも、すぐに下がるようにしよう。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……160km/h
- ●移動速度……特A
- ●反転速度……A
- ●リーチの長さ……★★☆
- ●球の曲がり具合い……★☆☆
- ●ショットの速さ……★★☆
- ●ショットの正確さ……★☆☆
- ●止まりやすさ……★★☆

スピード型で、ヨッシーと並んで移動速度が最速。ただし、こちらはスライス＆トップスピンの曲がりがほとんどないが、より強いショットを打つことができる。サーブもこちらのほうが速い。

⬅リーチが長くないので、ネットプレイはやや不利。

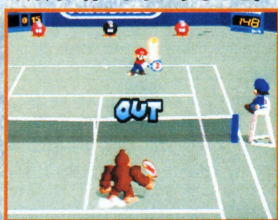
対COM戦必勝法

ネットプレイはせず、ストローク戦のみ。ショットはフラットは使わず、トップスピン中心で押してくる。思い切ってネット際まで出て、弾道の高いトップスピンをスマッシュするのもいいが、抜かれないよう注意が必要。

分析表制作裏話①

各キャラの特性の違いはプレイすればわかりやすいけど、その差は微妙。特に移動速度＆反転速度は、数値に変換するのはかなり難しい。そこで、担当編集＆ライターはプレイをＤＶで録画し、そのフレーム数やカウンターで測る作戦を決行したのでした。でも、やって（→）

パワーをうまく使いこなせ！
ドンキーコング DONKEY KONG

パワーは文句なしだが、移動速度も振り向きの速さも最低ランク。ストローク戦になったら、リーチの長さでカバーしよう。ベースラインとサービスラインの中間あたりに立って戦うのがいいだろう。ネット近くで球を打ち返すときは、アウトにならないように斜め方向に打つようにすること。

⬅パワーが強いため、アウトになりやすいので注意。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……174km/h
- ●移動速度……C
- ●反転速度……E
- ●リーチの長さ……★★★
- ●球の曲がり具合い……★☆☆
- ●ショットの速さ……★★★
- ●ショットの正確さ……★☆☆
- ●止まりやすさ……★★☆

タイプはパワー。サーブ時もストローク時も同じくらい強いショットが打てる。フォアはもちろんバックのリーチも長い。さらにほとんどのロブをスマッシュできるだけの上へのリーチもある。

対COM戦必勝法

ストロークをしながら、機を見てネットプレイを仕掛けてくる。ただし、ボレーは遅く、引いた位置で落ち着いて対処すれば怖くない。片方のサイドに引きつけておいてから、逆のサイドにショットを打ち込んで攻略しよう。

弾丸サーブを有効に使おう！
クッパ KOOPA

パワー型のなかでも、クッパのサーブは最速。コーナー、センターをうまく狙って、サービスエースを狙おう。サーブが決まらなかった場合は、ストローク戦を力で押していくこと。相手がネット際に出てきたときは、2回押しの強トップスピンで相手のバック側を狙っていこう。

⬅足が遅いので、1打ごとにセンターに戻ること。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……176km/h
- ●移動速度……D
- ●反転速度……E
- ●リーチの長さ……★★★
- ●球の曲がり具合い……★☆☆
- ●ショットの速さ……★★★
- ●ショットの正確さ……★☆☆
- ●止まりやすさ……★★☆

スライス＆トップスピンはほとんど曲がらないが、ショットは超強力。トップスピンは、バウンドが大きいという特徴を持っている。バックのリーチが極端に短く、反転速度も遅いので狙われると危険。

対COM戦必勝法

ベースライン上でのストローク戦オンリーで、ネットには出てこない。サーブはフラットばかりで、コーナー、センターともに狙ってくる。バックのリーチが短いので、バック側を狙っていく作戦が効果的だ。

ネット際で球をさばくべし！
パタパタ PATA-PATA

横滑りがきつく、急停止ができないうえに、移動速度も遅いので、ストローク戦には不向き。サーブ&レシーブの直後から、積極的にネットプレイを仕掛けていこう。ただし、ショットは弱いので、コーナーをていねいについていくことが重要。スライスは曲がりが大きいので、うまく使いこなそう。

⬅ロブを打ち返すときもスライスでコーナーをつこう。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……160km/h
- ●移動速度……E
- ●反転速度……特A
- ●リーチの長さ……★☆☆
- ●球の曲がり具合い……★★★
- ●ショットの速さ……★☆☆
- ●ショットの正確さ……★★☆
- ●止まりやすさ……★☆☆

スライスは曲がり方が大きく、トップスピンは高い弾道を描く。急停止はできないが、バツグンの反転速度の速さで、対処するといい。テレサも同じだがロブが速いので、相手を抜きやすい。

対COM戦必勝法

常にネットプレイを挑んでくる。サーブはファーストだと必ずスライスかトップスピン。セカンドはフラットが多い。ロブにも強いので、片方のサイドに引き寄せておいてから、逆サイドを狙う作戦がいいだろう。

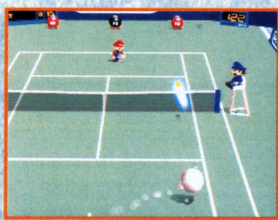
曲がりを利用して相手を走らせろ！
テレサ TERESA

テレサのスライスとトップスピンは、えげつないほどに曲がる。これを利用してサイドラインぎりぎりを狙い続け、相手を右へ左へ走らせるのだ。さらにボレーも角度がつきやすいので、唯一ネットプレイが威力を発揮するキャラとも言える。ただ、滑りやすく移動速度も遅いので、打ち合いは禁物。

⬅相手が打とうとすると、逃げるように曲がるのだ。

能力分析表

- ●サーブ最高速度……149km/h
- ●移動速度……E
- ●反転速度……特A
- ●リーチの長さ……★☆☆
- ●球の曲がり具合い……★★★
- ●ショットの速さ……★☆☆
- ●ショットの正確さ……★★☆
- ●止まりやすさ……★☆☆

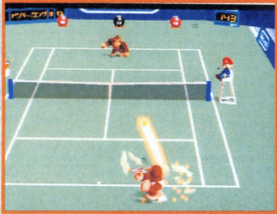
ショットの威力は低いが、スライス＆トップスピンの曲がり方はNo.1。2回押しでなくても球は曲がるので、相手をまどわしやすい。パタパタ同様、横滑りが激しいが、振り向く速度が最高ランク。

対COM戦必勝法

サービスやボレーの直後から、ネットプレイを仕掛けてくる。もともと曲がりの激しいキャラだが、ボレーだと曲がりが小さくなるので注意しよう。ロブで下がらせておいてから、サイドを狙う作戦が有効だ。

分析表制作秘話②

（→）みると作業はかなり大変。ジョグシャトルを1メモリ回しては確認、また回しては確認……というように、地道な努力を重ねてやっと完成させたわけです！　まあ、最初にやってた「ストップウォッチでひとりずつ測る作業」より正確だし、ずいぶん楽だったけどさ（笑）。

力押しとネットプレイの二刀流だ!!
ドンキーコングJr. DK Jr.

コントロールに難があり、あまり前に出て打つとアウトになりやすい。ストローク戦では、サービスラインより下がって打ち合おう。リーチがあるのでネットプレイもこなせるが、前に出るタイミングを間違えると、アウトになるショットを打ったり、抜かれたりするので注意しよう。

⬅サービスライン近くで、チャンスを探ろう。

能力分析表

●サーブ最高速度…165km/h
●移動速度…C
●反転速度…E
●リーチの長さ…★★★
●球の曲がり具合い…★☆☆
●ショットの速さ…★★★
●ショットの正確さ…★☆☆
●止まりやすさ…★★☆

パワー型だが、ショットの強さは同タイプにくらべ少々低い。しかし、ボレーはスピードがある(気がする)。バック、フォアともリーチが長く、移動速度も速め。トップスピンは弾道が低い。

対COM戦必勝法

ショットはスライス中心。ベースラインよりかなり前で戦うが、機を見てネットプレイも仕掛けてくる。ネット際だと高い確率で打ち返されるので、ネットに近づかれる前にコーナーをついてゆさぶっていこう。

スライスでコーナーをつけ！
ヘイホー HEY-HO

ストローク戦を挑むときは、スライスの曲がりを利用してコーナーを狙っていくのがベスト。ただ、どんなに狙っても拾われるスピード型や、ショットが威力負けしてしまうパワー型が相手だとストローク戦は不利。サービスラインで様子を見ながら、スキを見てネットプレイに持ち込むべきか。

⬅ネットプレイ時は、バックを抜かれないように注意。

能力分析表

●サーブ最高速度…155km/h
●移動速度…B
●反転速度…D
●リーチの長さ…★★★
●球の曲がり具合い…★★☆
●ショットの速さ…★★☆
●ショットの正確さ…★★★
●止まりやすさ…★★☆

タイプはテクニック。ショットの威力はまずまずで、そのうえスライスはまずまず曲がる。トップスピンのバウンドは普通。体は小さいがフォアのリーチは長く、バックも少々長め。

対COM戦必勝法

ベースラインから動かず、スライス、トップスピンを織りまぜながらストローク戦を挑んでくる。同じコースに数回打ち続け、急に逆サイドに打ってくる。対応できるように、ストローク戦ではややセンター寄りに立とう。

「パックンチャレンジ」でパーフェクトを取ると…？

「パックンチャレンジ」は、パックンフラワーが吐き出す50球の球を、相手コートのパートナーに返されないように打つモード。これでパーフェクトを取れれば、このモード専用の隠しコート「パーフェクトコート」が手に入るぞ。右におススメのキャラ&パートナーと、それぞれの戦い方を紹介するので、キミも完全制覇にチャレンジしてみよう！

⬅キャラとパートナーの組み合わせは、あらかじめ決められているのだ。

完全制覇への近道

❶クッパ(テレサ)

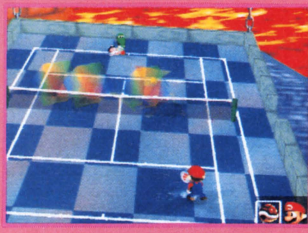
➡クッパの強力ショットで、テレサのバック側のやや上を狙って打てば、打ち返されない。

❷ワルイージ(パタパタ)

⬅ネットプレイに持ち込み、常にサービスサイドライン内でひたすらボレーし続けるべし。

超ユニークモードはこうやって制する!!
クッパステージの上手な戦い方

クッパステージは、試合中に手に入るアイテムをうまく使いながら戦うユニークなモード。しかもコート自体が左右に傾くので、他のモードとは違った戦い方が必要となるのだ。ここでは、その有利な試合の進め方を紹介しよう。

⬅アイテムは、コート上に出現する「アイテムボックス」を打ち抜くとゲットできる。何が手に入るかは、ランダムで決定されるぞ。

アイテムをすぐには使わない

手に入れたアイテムは、Ⓡトリガーを押すと使用できる。でも、アイテムはそれぞれ違った効果を持っているので、当然使うのに最適な状況も違うのだ。手に入れたアイテムはすぐには使わず、ここぞというときに使おう。

⬅アイテムは一度手に入れるとストックされ、使わないかぎりいくらアイテムボックスを打ち抜いても、新しく手に入ることはない。

コートの傾きを利用する

床が傾いていると急には止まれないし、球のバウンドも急角度になる。アイテムを手に入れることに気を取られないで、これを利用して戦うのだ。特にCOM戦だと相手はアイテムで影響を受けにくいので、この作戦が有効だぞ。

⬅床が右に傾いてるときは右に、というようにコースを狙って打っていく。こうしたほうが、相手は打ち返しづらくなるのだ。

Ⓑボタンでリプレイをもう一度

ポイントが入ったときにその状況がリプレイで流れるけど、流れている最中にⒷボタンを押すと、リプレイを最初から見ることができるのだ。また、違う視点でのリプレイに切り換えることも可能。Ⓐボタンを押すと即キャンセルになるので、押し間違いには注意しよう。

★浅い位置でライジングをたたくと角度がつきやすい(気がする)

お待たせしました リングショットコンテスト開催!

全国の『マリテニ』プレイヤーに告げる！　我ら電撃編集部は、任天堂さんの協力を得て、特別コンテストの開催を決定したぞ。内容は、「スペシャルゲーム」のリングトーナメントでの最高成績を争うというもの。以下に書いたパスワードを入力してプレイできる、クッパを相手のリングショットゲームで3分間で何点取れるかにチャレンジするのだ。みんなガンガン応募してね!!

豪華賞品をプレゼント!!（予定）

挑戦方法

❶「スペシャルゲーム」を選んでパスワード入力画面へ

❷パスワードを入力
2EGAX62E1

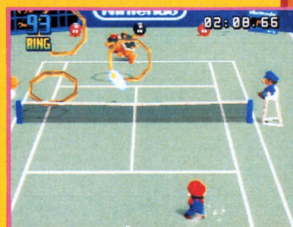
❸3分間戦い抜く

❹リング数とパスワード出現！

リング数とパスワードをハガキに書いて送るべし!!

高得点を狙うコツは？

❶相手の取りやすい球を打つ

ラリーが中断すると再度サーブを打つことになり、そのぶん時間をロスしてしまう。自分がミスなく拾うことはもちろん、相手が取れないようなコース&強いショットを打たないことが重要だ。

⬆リングを狙いながら、できるだけラリーが続くようにするのだ。

❷ロブ&ドロップショットを活用する

リングはいろんな場所&高さに出現する。3Dスティックでコースはもちろん、ロブとドロップショットで高さも調節しなければならないぞ。ただし、ロブを打った後は、必ずセンターに戻ること。

⬆相手がロブをスマッシュで返してきた場合に備えるわけだ。

応募方法&あて先

ハガキにパスワードと住所、氏名、年齢、職業を書いて、下記のあて先まで送ってください。しめ切りは8月25日（消印有効）。発表は11月号です。

あて先：〒101ー8305　（株）メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「リングショットコンテスト」係

アイテムボックスの中身は6種

アカこうら：相手に向かって飛んでいくこうらで、命中すると一時的に動けなくすることができる。確実にヒットするように、相手との距離が近いときに使うのが◎。

キノコ：足の遅いパワー系にはありがたいアイテムで、使うと少しの間だけ移動速度が速くなる。逆コーナーを突かれて、どうしても球が拾えないときに使うと効果的。

ミドリこうら：当たると一時的に動きを封じることができるこうらで、3方向にまっすぐ飛んでいく。センターからコーナーを狙うときに使えば、球を拾おうとする相手の動きを妨害できる。

スター：使うと体が光り、光っている間はショットのパワーが上がる。手に入れてすぐに使ってもかまわないが、ストローク戦で相手の逆コーナーを狙いたいときなどに使っていこう。

バナナ：踏ませると足を滑らせることができる。使ってから地面に着地しないと効果を発揮しないので、ノーバウンドで打ち返されてしまうときには使わないようにしよう。

サンダー：サンダーを落とし、自分以外の能力を一時的に下げることができる。手に入れたらすぐに使うと効果的だが、ダブルスだと味方の能力も下げてしまうので注意しよう。

ビックリ　なんと色違いのマリオが!?

他のモードでは同じキャラを使って試合をすることはできないけど、「スペシャルゲーム」だけは同じキャラを使用することが可能。その場合、キャラは色違いになり、マリオだと服が緑色になるのだ。う～ん、驚き!!

⬅ただし、色違いのキャラは同キャラを選んだ場合にしか使えないので注意。

ボレーの威力でパワー型に対抗できる唯一の存在がテレサ。さらに彼（彼女？）はダブルスでも最強のキャラなのだ。曲がりまくるサーブに加え、後衛での急角度のロブが威力を発揮するぞ。ただし、勝ってもなんかすっきりしないのはやっぱり異端なキャラなせいかな？

各チームの代表決定&代表チーム分析!!

実況パワフルプロ野球2000

発売中

●コナミ
●¥7,800 ●1～2人用
●128M ●B C ※

攻略ポイント
●いい選手を育成するには、同じ会社で何度もプレイしてコツをつかむこと。特に野手は「猪狩コンツェルン」で1軍キープを確実にできるようになりたいぞ！

攻略データ
●クリア時間―1時間(サクセス)
●難易度―★★★
●おススメ―野球大好き
野球が好きな人なら誰でも。選手も育成できるのでマニアも納得。
●推定販売本数―22万本
●メーカーアドレス
http://www.kceo.co.jp/

各代表チームから分析する強いチームとは？

分析1 今回も『パワポケ2』で作成した選手が強かった……

転生&戦争モードといった、強い選手を育成しやすいモードがあったためか、今回も『パワポケ2』の選手が多かった。しかも、発売時期がずれたこともあり、かなりヤリ込んでいる人が多く、『パワポケ2』選手は能力の高いキャラがゾロゾロと……。いや、予想はしてたんですけどね。まぁ、次回からは当然『パワポケ2』の選手は使用不可だけど（次回があれば）。

⬆能力マックスの選手が多かったです。それでも、負けた人も多かった。

代表12チームにおける『パワポケ2』選手の割合	360人中／155人

分析2 代表チームで人気の高い会社は「猪狩コンツェルン」

会社別では、投手は各社とも平均した人気。ただ、野手に関しては、「猪狩コンツェルン」がダントツで1位。腕さえあれば育成しやすい点が好評なのでしょう。「たんぽぽ」は、サブポジション目的で育成した人が多かったみたい。ちなみに、『パワポケ2』出身の投手の数は98人。野手は57人でした。なかには、投手陣のほとんどが『パワポケ2』の選手だった人もいたくらい。投手向けの会社が少なかった結果だろう。

代表12チームでの選手の出身会社の割合

	会社	人数
投手	パワフル物産	14人
	たんぽぽ製作所	3人
	猪狩コンツェルン	16人
	どすこい酒造	15人
野手	パワフル物産	9人
	たんぽぽ製作所	24人
	猪狩コンツェルン	96人
	どすこい酒造	14人

分析3 代表になるチームの選手とは!?

代表になったチームの選手って、やはり能力が高いはず。そこで、どの特殊能力が多いのかを、投手、野手別に数えてみました。表の能力以外では投手は「ムラッ気」ではなく、「安定感」が人気でした。ほかにも、捕手には「キャッチャー◎」、遊撃手や2塁手には「守備職人」などを持っていたぞ。

特殊能力の傾向

	能力	数
投手	左打者○	109
	ピンチ○	103
	キレ○	88
	ノビ○	44
野手	アベレージヒッター	176
	チャンス○	167
	内野安打○	126
	パワーヒッター	105

投手 『パワポケ2』で育成した典型的な投手

典型的な『パワポケ2』の投手。左表の能力以外にも、「重い球」「勝ち運」といった能力を持っているのがスゴイ（他チームの投手も持っている人が多い）。さらに、『パワポケ2』でしか獲得できない投手の「威圧感」は、かなり魅力的だ。

➡基本的な能力も、当然高い。こんな選手が何人も……。

野手 猪狩ならこんな選手も可能

基本的な能力も高く、特殊能力も豊富な外野手。『パワポケ2』じゃなくても、猪狩コンツェルンで1軍をずっとキープさえできれば、こんなスゴイ選手を育成するのも難しくない。これで「広角打法」などを持っていると、さらにグーだが。

➡パワー以外の能力がマックス。う～ん、イカス。

代表チームのスゴイ選手を紹介!!

さて、代表チームの分析をしてきて、強い選手&チームとはどんなモノかを実感したはず。でもでも、やはり強い選手を大勢育成するのは難しい。ということで、代表チームのなかから、スゴい選手&珍しい能力を持った選手などを公開。『パワポケ2』の選手は、能力マックスな選手が多く、面白味に欠けるので、今回は『パワプロ2000』で育成された選手のなかから厳選します。

走・攻・守、そろった捕手

⬅特殊能力も多くて、言うことなしの選手。

パスワード
なつく わぐべ ふこせ めさだ つ
くき せのを とやわ んまえ はぎ
い まづと めびけ をねを かぬざ
らぜれ じさむ をそと けはわ づ
うめ ぶぢけ なさご さむも や

サブポジ○を持った野手

⬅能力が高ければね～。もったいないです。

パスワード
ぐせび けあき きござ ばげわ ら
みば ござご んづめ ふさひ なて
づ やめむ さぢへ をがざ おがみ
ぐぜす ちづる めほね けほみ や
ぐじ さごほ ぐのご へこび だ

N64版の平均的な投手

⬅能力は高くないけど、N64版出身では平均的。

パスワード
とぬず おだげ くめめ ぞぶつ け
ぬみ はぐわ むあげ むねた ぼだ
ろ ぎやこ のごう つえが らがろ
おてけ りわつ ねてご ぼとそ ら
げみ ろべせ よて

出身会社の表について

上記の出身会社の数字が合わないのは、実は出身不明な選手が何人かいたからです。本来なら即失格なのですが、今回は諸事情により採用することにしました。ほかにも、ネットでパスワードが公開されている選手を使用した人などもチラホラといて、少し悲しいです。

★強化合宿の変化球練習は合計変化球レベル3以下だと、お得らしい！

全応募者数509通＋α!!

第7回 電撃パワプロ予選結果発表!!

熱戦を勝ち抜いた12チームが決定!! キミのチームはどうだった？

ルールと見方など

●ルール：代表の決定方法は、COM対戦のリーグモードで6チーム（チーム数の関係で変化することもアリ）、各3試合（計15試合）、単戦、パワフル、ケガありで、1回戦を行う。そのリーグで1位になったチームを集め、2、3回戦を行い、最後のリーグで1位になったチームが代表となる。●予選結果の見方：名前の後ろの数字は勝利数－負け数－引き分けの数となっています。

福岡ダイエーホークス

代表 福岡県 長崎義哉さん (11—1)(9—6)

優勝チーム解説

代表チームで唯一、『パワポケ2』の選手がひとりもいないチーム。それで勝ち抜くなんてスゴイ。そのため、投手力は他チームとくらべて、能力は低い。ただ、野手に関しては猪狩出身が多く、能力が高いうえ特殊能力も豊富な選手が多かった。

予選結果（応募者数32通）

1回戦敗退
福岡県　塩盛靖之　(9—6)
福岡県　山中豊　(8—6—1)
大阪府　平田勇紀　(6—9)
埼玉県　林大輔　(9—6)
福岡県　山下宜訓　(2—13)
大分県　長谷尾昌俊　(8—7)
福岡県　仲島基貴　(6—9)
新潟県　小山健太　(7—8)
岡山県　浅雄智成　(9—6)
佐賀県　白浜貴紀　(4—11)
北海道　熊谷明博　(4—7—1)
東京都　河村一光　(7—4—1)
静岡県　百鬼慎太郎　(1—11)
茨城県　榎本一平　(6—6)
長崎県　深川嘉美　(4—8)
広島県　竹廣信吾　(2—10)
大阪府　平田勇紀　(4—8)
東京都　清水賢吾　(9—3)
兵庫県　岡部淳　(6—6)
大阪府　福山紘司　(4—8)
香川県　川西敦士　(6—6)
和歌山県　福田和彦　(6—6)
大阪府　川西論　(0—12)
茨城県　飯竹優一　(7—4—1)
奈良県　曽我部昭　(6—5—1)
兵庫県　矢野隆昌　(7—5)

2回戦敗退
石川県　西野千春　(10—4—1)(7—8)
石川県　中村和弘　(11—4)(8—7)
大阪府　細川雅弘　(11—1)(8—6—1)
東京都　濱憂己　(8—4)(5—10)
茨城県　阿部智章　(9—3)(7—7—1)

西武ライオンズ

代表 東京都 野木武さん (14—1)(8—4)

優勝チーム解説

このチームは、『パワポケ2』で育成した投手が多かった。また、野手に「守備職人」を持っている選手が多いうえ、チーム方針が守備重視なので、点数の取られないように考えられたチームなのだろう。点さえ奪われなければ、たしかに負けないが。

予選結果（応募者数30通）

1回戦敗退
福岡県　杉本一徳　(9—6)
新潟県　村越賢一　(7—7—1)
東京都　山本宗伸　(1—14)
富山県　山本茂和　(12—3)
栃木県　前原健一　(2—13)
東京都　安宅基　(9—6)
茨城県　川端真哉　(4—11)
千葉県　井上大督　(5—9—1)
富山県　川原達弥　(5—10)
茨城県　榎本一平　(10—5)
大阪府　加藤義徳　(5—9—1)
栃木県　竹内修一　(8—7)
大阪府　横山達也　(2—12—1)
岐阜県　久世裕介　(5—9—1)
北海道　堀口祐介　(10—4—1)
東京都　相楽裕　(9—5—1)
熊本県　野口聡　(7—8)
和歌山県　中岡憲彦　(8—6—1)
福岡県　山下和訓　(2—13)
滋賀県　柴田弘二　(6—9)
岡山県　東光　(10—5)
岡山県　平野靖喜　(9—6)
大阪府　吉井政暢　(8—7)
徳島県　三浦崇人　(2—13)
千葉県　斎藤敦　(2—13)

2回戦敗退
東京都　遠藤竜太　(13—1—1)(8—4)
埼玉県　三浦大輔　(11—3—1)(4—8)
高知県　森将人　(13—2)(3—9)
神奈川県　山之内毅　(12—3)(7—5)

オリックスブルーウェーブ

代表 大阪府 竹内悟さん (13—2)(6—3)(2—1)

優勝チーム解説

野手が、ほぼ全員猪狩出身で、持っている能力が似通っている。オールA、特殊能力をたくさんな選手が多い。『パワポケ2』の選手の能力が、あまり高くないのを見ると、N64版での育成に力を注いだのでしょう。

←選手交代や送りバントが嫌いなようだ。

予選結果（応募者数46通）

1回戦敗退
東京都　大塚毅　(10—5)
宮崎県　大森裕己　(6—9)
愛知県　松岡和孝　(6—8—1)
兵庫県　高峰浩司　(6—9)
千葉県　佐藤有　(6—8—1)
兵庫県　川島大賀　(2—12—1)
香川県　中野健　(6—8—1)
大阪府　西村遼一　(4—11)
鹿児島県　田渕寛　(8—7)
埼玉県　新堀善丈　(11—4)
北海道　藤田健一　(6—9)
北海道　中野竜也　(8—7)
静岡県　池谷一樹　(3—12)
埼玉県　宮崎陽三　(9—6)
三重県　瀬田雄也　(7—8)
和歌山県　岩本祐典　(9—6)
兵庫県　筋瀬公規　(9—6)
宮崎県　谷脇誉崇　(3-12)
長崎県　深川友喜　(6-9)
神奈川県　上原亮　(5—10)
埼玉県　家久来修史　(5—10)
東京都　物江悟　(10—5)
福岡県　麻生康博　(2—13)
東京都　榎本英臣　(9—6)
神奈川県　関口渉　(9—6)
山梨県　望月聖史　(8—7)
兵庫県　児玉康宏　(12—3)
埼玉県　伊藤一途　(0—15)
福岡県　田代孝弘　(5—10)
宮城県　五十嵐友洋　(7—8)
島根県　大槻悟　(7—5)
兵庫県　由良連合　(6—6)
東京都　近郷匠　(4-8)
山口県　伊藤哲夫　(5—7)
静岡県　深瀬泰宏　(3—8—1)
埼玉県　高橋美登　(8—4)
大阪府　小林大　(6—5—1)
新潟県　金山千春　(2—10)

2回戦敗退
奈良県　築山大輔　(10—5)(2—7)
東京都　大木直也　(13—2)(4—5)
北海道　東浩大　(12—3)(5—4)
大阪府　中嶋健二郎　(13—2)(4—5)
鹿児島県　宮口一誠　(12—3)(5-4)
兵庫県　米村崇　(10—2)(3—6)

決勝戦敗退
兵庫県　原田直廣　(10—5)(7—2)(1-2)

千葉ロッテマリーンズ

代表 長野県 矢島洋平さん (12—0)(13—2)(3—0)

優勝チーム解説

いちばん応募の多かったロッテを制したこのチームは、クリーンナップに『パワポケ2』で育成した強い選手を起用。それ以外は、あまり目立った選手がいなかった。

予選結果（応募者数67通）

1回戦敗退
ロス　Ino Kazunori　(12—3)
千葉県　清水豊　(6—9)
愛知県　勝啓太　(2—13)
静岡県　太田奨　(10—5)
和歌山県　花光健太　(3—12)
新潟県　篠田侑弥　(5—10)
宮崎県　熊谷槙　(13—2)
北海道　小鹿拓磨　(5—10)
広島県　土手一樹　(3—12)
福岡県　茶野勇志　(5—10)
京都府　立脇光　(4—10—1)
埼玉県　遠山正広　(11—4)
新潟県　上村誠　(3—11—1)
石川県　藪貴司　(10—5)
千葉県　増田龍也　(5—10)
佐賀県　吉田容修　(7—8)
新潟県　猪俣圭　(1—13—1)
福島県　源川薫　(10—4—1)
岡山県　奇峯光祐　(4—11)
茨城県　田口正和　(8—6—1)
大阪府　萬谷猛　(9—5—1)
愛知県　足立陽一　(3—12)
愛知県　新美孝　(9—6)
群馬県　細井諒　(6—9)
大阪府　北村和之　(6—8—1)
福島県　遠藤義明　(9—6)
大阪府　川島健志　(8—7)
千葉県　佐藤竜也　(7—8)
滋賀県　高橋健二　(4—11)
青森県　小笠原英俊　(5—10)
三重県　井口天平　(5—10)
岡山県　谷口翔一　(11-4)
愛知県　大田裕幸　(3—12)
愛知県　杉浦知治　(5—10)
東京都　千葉正樹　(10—5)
岐阜県　伊藤泰宏　(3—9)
静岡県　大久保和徳　(7—5)
愛媛県　河野宏之　(2—10)
北海道　邊見伸吾　(6—6)
千葉県　木村雄大　(0—12)
高知県　東野誠　(6—6)
千葉県　能重学　(4—8)
岐阜県　吉井俊至　(9—3)
北海道　佐藤洋　(3—9)
大分県　秦祐樹　(7—5)
和歌山県　松本直弥　(7—5)
神奈川県　上田智久　(4—8)
東京都　中島健太　(1—11)
大分県　神宮満信　(3—9)
兵庫県　村上慎二　(8—2—2)
茨城県　吉澤大樹　(6—5—1)
大阪府　浮田定典　(9—3)
福岡県　桜井圭介　(7—5)
徳島県　三好大樹　(4—8)
東京都　井上大平　(1—11)

2回戦敗退
北海道　渡部康世　(12—3)(8—7)
京都府　小松直佳　(14—1)(7—7—1)
岐阜県　神谷一人　(11—4)(6—9)
宮城県　佐藤雄也　(13—1—1)(8—7)
岡山県　山本裕介　(11—4)(6—9)
東京都　田宮英治　(11—4)(6—9)
京都府　青石芳樹　(11—1)(10—5)
東京都　片山典行　(9—3)(7—8)
埼玉県　三木秀幸　(10—1—1)(6—9)
石川県　遠藤晋介　(9—3)(3—12)

決勝戦敗退
長野県　矢島洋平　(12—0)(13—2)(3—0)

またまた訂正です

前号でお伝えした試合時に獲得できる特殊能力で、チャンス○＆×がありましたが、残念ながら獲得できないそうです。また、バンブーでも特殊能力を獲得することはできません。ごめんなさい。そうなると、バンブーは安いだけで、あまり使えないアイテムな気が……。

★今回はダイジョーブ博士の失敗時の能力ダウン幅が小さいぞ

日本ハムファイターズ

代表 大阪府 中川佳久さん
(15-0) (12-3)

優勝チーム解説

このチームは野手のほうに『パワポケ2』選手が多かった(と言っても7人だが)。それらの選手の能力が高いうえ、ほぼ全員、サブポジションを持っている。逆に投手に関しては、他チームとくらべると平凡か。このチームもロッテ代表チームと同じで、選手交代を少なくなるようにしている。『パワポケ2』選手を変えられないためか?

⬆このチーム『パワポケ2』以外の選手は、能力が低い。選手交代されたら困るはず。

予選結果(応募者数33通)

都道府県	氏名	成績
1回戦敗退		
和歌山県	住川繁人	(11-3-1)
広島県	東坂亮	(4-11)
岡山県	本多幸司	(7-7-1)
徳島県	大隅和敬	(6-9)
長野県	小山重之	(3-11-1)
神奈川県	神山伊織	(6-9)
埼玉県	岡庭一也	(7-8)
福井県	林洋辰	(5-10)
奈良県	川井悠一	(7-8)
和歌山県	青木邦晃	(8-7)
栃木県	吉富康博	(10-5)
山梨県	土橋貴啓	(6-9)
東京都	谷田宏臣	(8-7)
東京都	藤田慎也	(5-10)
埼玉県	関口真司	(3-12)
静岡県	内海順平	(7-8)
北海道	藤田祥悟	(10-5)
京都府	今西克弥	(5-10)
埼玉県	新健二	(8-7)
愛知県	黒柳智也	(6-6)
茨城県	河村将充	(7-5)
神奈川県	林将弘	(3-9)
岡山県	黒田真也	(6-6)
茨城県	五十嵐秀一	(5-7)
京都府	藤木竜也	(9-3)
静岡県	中村哲也	(1-11)
東京都	相澤康孝	(4-8)
2回戦敗退		
岡山県	小林健作	(12-2-1)(4-11)
福井県	渡辺陽平	(12-3)(6-9)
福岡県	日永浩太	(13-2)(8-7)
岩手県	安東光規	(8-4)(5-10)
兵庫県	漆垣美樹雄	(11-1)(10-5)

大阪近鉄バファローズ

代表 大阪府 田中智士さん
(13-2) (6-2-1) (2-1)

優勝チーム解説

野手は、猪狩出身が多いのが特徴。能力的には、パワーよりも走力や守備力に重点を置いた育成をしていたようだ。絶対的な力はないが、うまく勝ち上がってきたぞ。投手は『パワポケ2』の選手が多い。

⬅守備力に自信があるのか、オーダー設定が打力重視に。

予選結果(応募者数42通)

都道府県	氏名	成績
1回戦敗退		
三重県	星野太路	(10-5)
東京都	橋本早人	(9-6)
福島県	高橋克嘉	(3-12)
滋賀県	片山美佐男	(5-10)
兵庫県	青木秀義	(8-7)
東京都	小椋丈史	(6-8-1)
神奈川県	見須健太郎	(12-3)
兵庫県	前原尚人	(2-12-1)
大阪府	浮田和秀	(10-5)
福岡県	外村卓弥	(1-14)
京都府	山口泰史	(8-7)
三重県	山本健	(3-12)
東京都	菊池穂高	(10-5)
埼玉県	石井孝紫	(9-6)
長野県	村山裕章	(3-12)
大阪府	平松賢一	(6-8-1)
京都府	忍★者	(9-5-1)
大阪府	津村和成	(4-11)
静岡県	加藤進吾	(5-9-1)
静岡県	金指慎	(6-9)
島根県	山本雄二	(5-10)
徳島県	三木一正	(12-3)
兵庫県	永吉智全	(10-5)
大阪府	仙場信乃介	(2-13)
大阪府	伊藤元樹	(4-11)
熊本県	岡知暁	(6-9)
大阪府	国田友馬	(9-6)
兵庫県	岩崎彰	(0-15)
山梨県	長沢直樹	(11-4)
東京都	星野剛志	(6-9)
岐阜県	佐藤傑	(6-9)
北海道	吉田信哉	(8-7)
大阪府	宗武和輝	(8-7)
滋賀県	鈴木欽吾	(8-6-1)
兵庫県	丸野慎一郎	(5-9-1)
2回戦敗退		
愛知県	久保貴弘	(10-5)(4-4-1)
高知県	小松達也	(12-3)(3-6)
愛知県	大平剛史	(13-1-1)(4-5)
山梨県	武藤剛	(12-3)(1-5)
兵庫県	生本祐一	(9-6)(2-4)
決勝戦敗退		
山口県	尾崎佳介	(13-2)(6-0)(1-2)

中日ドラゴンズ

代表 愛知県 寺島貴志さん
(11-1) (5-1) (2-1)

優勝チーム解説

このチームも例にもれず『パワポケ2』の選手頼り。N64版で育成している選手はあまり高くない(それでも猪狩出身の野手はスゴいヤツもいる)。今回の平均的な選手構成かな。

⬅選手の能力が極端なので代打要員が……。

予選結果(応募者数38通)

都道府県	氏名	成績
1回戦敗退		
愛知県	久野俊治	(12-3)
愛知県	佐藤俊是	(7-8)
群馬県	常見洋平	(5-10)
愛知県	小椰津圭吾	(1-14)
神奈川県	高野智	(7-8)
愛知県	林浩久	(2-13)
岐阜県	佐竹雅之	(7-8)
愛知県	粉川和也	(6-9)
愛知県	高藤康二	(8-7)
千葉県	大野俊輔	(11-4)
東京都	富沢博幸	(7-7-1)
愛知県	田澤俊樹	(6-9)
和歌山県	上川直紀	(5-10)
岡山県	河田千尋	(9-5-1)
愛知県	伊藤武司	(3-12)
愛知県	大谷圭一郎	(3-9)
愛知県	都築祐哉	(8-4)
富山県	高橋亘	(7-5)
山梨県	曽根忍	(2-10)
福岡県	深町隆之	(3-9)
愛知県	千葉真	(8-4)
三重県	赤池祐次郎	(0-12)
奈良県	山本哲也	(8-4)
千葉県	井守伸博	(3-9)
北海道	阿部浩一	(8-4)
愛知県	長瀬功典	(8-4)
岐阜県	井上直人	(2-10)
愛知県	大越英久	(3-8-1)
青森県	阿部真大	(8-4)
新潟県	金津芳弘	(4-7-1)
静岡県	高塚将光	(5-7)
2回戦敗退		
愛知県	伊東学	(13-2)(3-6)
愛知県	篠田匡史	(11-4)(1-8)
愛知県	前田孝政	(14-1)(7-2)
沖縄県	又吉真辰	(9-3)(2-4)
愛知県	畠山卓也	(8-2-2)(2-4)
決勝戦敗退		
愛知県	宮里英幸	(10-2)(7-2)(1-2)

読売ジャイアンツ

代表 大阪府 弘重隆介さん
(12-0) (9-0) (2-1)

優勝チーム解説

投手全員が『パワポケ2』の選手という思い切った構成のチーム。投手の能力だけで勝ち抜いてきた印象。問題は野手の層が薄いので、ケガ人や代打を出してしまうと、弱くなってしまうところか。それでもクリーンナップはスゴい選手だけどね。

予選結果(応募者数53通)

都道府県	氏名	成績
1回戦敗退		
愛媛県	田中伸幸	(8-7)
長野県	小坂淳一	(8-7)
愛知県	西尾敏	(6-9)
徳島県	佐藤洋利	(7-8)
静岡県	佐藤順紀	(3-12)
北海道	吉澤周吾	(8-7)
栃木県	津田亮	(11-4)
神奈川県	中河翔太郎	(5-10)
青森県	佐々木智史	(7-8)
島根県	石倉輝	(1-14)
神奈川県	丸山泰人	(7-8)
福岡県	坂本晃一	(3-12)
和歌山県	横垣大助	(9-6)
兵庫県	川本浩基	(4-11)
神奈川県	加藤雄介	(8-7)
宮崎県	川添裕三	(7-8)
福島県	佐藤純一	(6-9)
東京都	浦田賢司	(5-10)
福岡県	柏村啓行	(10-5)
徳島県	小野真平	(6-9)
京都府	市川宣之	(11-4)
神奈川県	岩田洋則	(8-7)
兵庫県	後直岐	(0-15)
熊本県	光永順一	(7-8)
島根県	伊東弘	(7-8)
宮城県	斎藤祐輔	(5-10)
鳥取県	田渕直人	(7-8)
神奈川県	蝦名俊輔	(10-5)
千葉県	水沢久幸	(8-7)
長野県	篠田章広	(5-10)
秋田県	宮田義則	(1-14)
石川県	横田佳之	(9-5-1)
徳島県	瀬川大裕	(9-6)
福岡県	結城茂	(10-5)
東京都	大石健人	(4-10-1)
岡山県	入江正基	(10-5)
愛媛県	渡部智久	(5-10)
岡山県	増田洋樹	(7-8)
群馬県	高橋明良	(10-5)
宮崎県	本吉祐介	(2-13)
東京都	増井久人	(5-7)
大阪府	佐納輝彦	(7-5)
茨城県	谷田川陽平	(3-9)
宮崎県	久保田幸也	(3-9)
2回戦敗退		
東京都	高橋泰博	(13-2)(2-10)
愛知県	小森賢二	(13-2)(4-8)
岡山県	衣笠学	(11-4)(4-8)
東京都	井上拓也	(12-3)(8-4)
岐阜県	太田寛人	(10-5)(3-6)
埼玉県	高橋美登	(11-4)(3-6)
東京都	花里丈敏	(11-4)(3-6)
決勝戦敗退		
宮城県	川口真人	(14-1)(12-0)(1-2)

禁止事項 失格扱い

由来がアヤシゲな選手ばかりでなく、同じ選手をチームだけ変えて使い回している応募もありました。応募時に禁止事項として書いておいたので、基本的にチームをのぞいて失格扱いにしました。次号いよいよ日本一決定です。

横浜ベイスターズ

代表 福島県 大野雅之さん (10-5) (13-2)

優勝チーム解説

全体的に特殊能力を持った選手が多いという印象のチーム。『パワポケ2』でも、N64版で育成した選手でも平均的に能力が高い。数人レベルの低い選手もいるが、理想的なチームかも。

予選結果(応募者数34通)

1回戦敗退		
神奈川県	五十嵐誠	(7-8)
京都府	佐々木寛	(10-5)
愛知県	小桝津敦之	(2-13)
大分県	安藤辰也	(11-4)
大阪府	古石浩継	(3-12)
福島県	斎藤浩史	(8-7)
新潟県	石井学	(1-14)
長崎県	梶木裕輔	(8-7)
高知県	竹内雅人	(10-5)
福岡県	原紀彦	(7-8)
愛媛県	渡部譲	(10-5)
埼玉県	佐野利一	(10-5)
愛知県	早川高志	(5-10)
滋賀県	藤澤匠	(1-13-1)
岡山県	鈴木雄太	(5-9-1)
兵庫県	田中大輔	(7-7-1)
青森県	山崎真琴	(5-9-1)
三重県	濱口知李	(7-8)
愛媛県	竹本英樹	(9-6)
石川県	花村祥	(7-8)
山口県	小林知樹	(5-7)
鳥取県	徳岡聖二	(7-5)
神奈川県	地引浩平	(1-11)
宮城県	寺谷真人	(7-5)
愛知県	中村誠	(5-7)
新潟県	田村健明	(6-6)
神奈川県	久保寺直人	(5-7)
宮城県	宮崎槙太郎	(3-9)
2回戦敗退		
熊本県	東真臣	(12-3)(8-7)
滋賀県	檀祐希	(11-4)(9-6)
新潟県	佐野敦樹	(13-2)(3-12)
山形県	南直行	(9-6)(5-10)
北海道	遠藤悠樹	(11-1)(7-8)

広島東洋カープ

代表 滋賀県 辻俊行さん (13-2) (7-2) (2-1)

優勝チーム解説

『パワポケ2』以外の選手では、野手では「たんぽぽ」出身、投手では「パワフル」出身と、何かこだわりを感じさせるチーム。でも、N64版の選手は能力的にはあまりレベルが高くないけど。

予選結果(応募者数38通)

1回戦敗退		
長野県	今井章人	(2-13)
広島県	那須曜	(9-6)
福井県	嶋田健一	(9-6)
和歌山県	島本貴史	(7-7-1)
大阪府	近藤康平	(6-8-1)
栃木県	栗原秀直	(5-10)
広島県	中森創太	(11-4)
広島県	石田祥樹	(11-4)
鳥取県	松本和晃	(2-13)
千葉県	松本健一	(5-10)
広島県	前本進太	(7-8)
神奈川県	八ツ橋脩平	(10-5)
千葉県	原崇	(7-8)
広島県	河野孝宗	(4-11)
山口県	石丸哲志	(7-8)
広島県	前本進太	(8-4)
福岡県	石橋啓太	(4-8)
大阪府	藤野奨太	(5-7)
宮城県	福田聡	(2-10)
島根県	糸原祐一朗	(6-6)
広島県	山崎佳祐	(6-6)
広島県	大田拓也	(5-7)
鳥取県	堀内暁人	(6-6)
新潟県	岩沢孝徳	(7-5)
神奈川県	高野太郎	(6-6)
岩手県	佐藤宗	(2-10)
東京都	岡田圭一郎	(4-8)
千葉県	石田謙二	(4-8)
岡山県	土居和義	(8-4)
北海道	布目大記	(5-7)
東京都	原宙	(3-9)
2回戦敗退		
高知県	山本茂雄	(11-4)(1-8)
栃木県	成田真一	(11-4)(3-6)
東京都	柏田祥郎	(10-5)(7-2)
広島県	中川和之	(7-5)(1-5)
東京都	山崎裕之	(11-1)(3-3)
決勝戦敗退		
岡山県	矢部裕祐	(10-2)(5-1)(1-2)

実は神社の投球練習がかなりお得

⬇イエロー加工があれば、さらにお得だぞ。

今回、『パワプロ2000』の投手が少なかったので、投手育成時のネタを少し。投手育成では、神社の変化球練習が便利だ。矢部と練習できれば(矢部評価が高いと発生)、変化球ポイントが大量に獲得できるぞ(矢部評価が高いほど多くなる)。

ヤクルトスワローズ

代表 富山県 高木雄司さん (15-0) (11-4)

優勝チーム解説

このチームも『パワポケ2』の選手がメインになっている(このフレーズ書きあきました)。投手と野手にバランスよく登録されている感じ。やっぱりこのチームもN64版の選手のレベルが、『パワポケ2』の選手とくらべて、かなり低くなってます。それでも、チーム方針で代打&代走起用が「ふつう」なのは、危険な感じもするけど……。

⬆『パワポケ2』の投手は、戦争編が多い。実は通常のサクセスより育成しやすいのだ。

予選結果(応募者数35通)

1回戦敗退		
東京都	渡辺周	(9-6)
福岡県	一ノ瀬雅敏	(10-5)
群馬県	倉金大暢	(8-7)
千葉県	加藤優	(4-11)
東京都	斎藤信弥	(3-12)
兵庫県	植田裕司	(4-11)
愛知県	吉岡幹郎	(10-5)
青森県	内山雄太	(8-7)
京都府	馬田厚治	(11-4)
静岡県	小松城光	(1-14)
福井県	吉田真士	(8-7)
新潟県	外山裕一	(7-8)
静岡県	真嶋厚	(8-7)
東京都	柴井健一	(3-12)
北海道	内田圭一	(4-11)
埼玉県	宇田川祐喜	(9-6)
東京都	萩原慎一郎	(8-7)
福岡県	岩崎稔	(6-9)
東京都	太田啓則	(2-13)
静岡県	真嶋厚	(9-6)
愛媛県	黒木茂丈	(1-14)
兵庫県	伊東圭介	(4-11)
新潟県	石川幸司	(6-9)
大阪府	左海裕幸	(12-3)
広島県	大戸克友	(7-8)
神奈川県	面代圭一郎	(5-7)
京都府	山口正貴	(9-3)
静岡県	西岡慶	(5-7)
新潟県	阿部育恵	(2-10)
2回戦敗退		
滋賀県	柴田真樹	(11-4)(10-4-1)
秋田県	進藤祐児	(11-4)(9-5-1)
千葉県	角田浩一	(11-4)(4-11)
北海道	石沢大	(9-3)(4-11)
千葉県	木村太郎	(15-0)(6-9)

阪神タイガース

代表 新潟県 小林冬樹さん (11-4) (12-3) (2-1)

優勝チーム解説

ロッテの次に、応募数の多かった阪神。その代表になってチームもやはり『パワポケ2』選手がレギュラーのほとんど。さらに、N64版の選手は、能力的にはちょっと…。

予選結果(応募者数61通)

1回戦敗退		
新潟県	佐々木雄一	(8-7)
大阪府	松本弘	(9-6)
兵庫県	蔭山光栄	(9-6)
千葉県	山田大樹	(3-12)
埼玉県	斉藤敬輔	(5-10)
静岡県	伊東俊介	(6-9)
石川県	小柳雅義	(7-8)
岡山県	高橋亮吉	(8-7)
岡山県	高木俊行	(5-10)
兵庫県	境良章	(6-9)
秋田県	阿部岳	(11-4)
兵庫県	上村一郎	(6-9)
富山県	高嶋俊輔	(6-9)
愛知県	山岸剛	(4-11)
千葉県	竹平裕一	(6-9)
兵庫県	川崎巧弥	(6-9)
大阪府	永井三千寿	(9-5-1)
熊本県	園村圭司	(5-9-1)
静岡県	成田貴之	(5-9-1)
神奈川県	西垣大理	(9-6)
兵庫県	高田賢一	(8-7)
奈良県	川上央史	(6-9)
福井県	山田充宏	(9-6)
神奈川県	松本直也	(6-9)
大阪府	谷口和也	(6-9)
埼玉県	山本俊	(8-7)
熊本県	菅光晴	(3-12)
福井県	川田拓	(10-5)
滋賀県	柴田義胤	(7-8)
福岡県	高木正太郎	(4-11)
兵庫県	原野吉弘	(6-9)
岡山県	柴田光善	(10-5)
青森県	山崎英二	(6-9)
兵庫県	長谷川冬樹	(11-4)
福岡県	鬼束裕人	(0-15)
愛媛県	渡部貴裕	(7-8)
秋田県	佐々木丘	(8-7)
愛知県	河野雅之	(6-9)
高知県	横畠康人	(8-7)
大阪府	小林泰洋	(7-8)
愛知県	江藤慶	(9-3)
京都府	大塚剛史	(6-6)
大阪府	森啓	(3-9)
大阪府	澤圭輔	(3-9)
秋田県	豊島修	(5-4)
大阪府	中原享	(2-7)
福岡県	真部和幸	(2-7)
北海道	綿谷康	(4-5)
北海道	江藤寛毅	(5-4)
徳島県	斉藤一夫	(4-5)
2回戦敗退		
兵庫県	河西翔平	(13-2)(4-11)
大阪府	山口剛	(12-3)(8-7)
大阪府	前田勝久	(9-5-1)(4-11)
新潟県	池田健太	(10-5)(6-9)
大阪府	角谷敏弘	(13-2)(11-4)
兵庫県	田中健一郎	(12-3)(5-7)
大阪府	久本立志	(9-6)(4-8)
滋賀県	渡辺雄介	(9-3)(6-6)
東京都	横井和徳	(9-0)(6-6)
決勝戦敗退		
北海道	小林将	(5-4)(9-3)(1-2)

選手の名前にもこだわろう!

今大会では、選手の名前が統一されているチームが少なかった(全チームを見たわけではないけど)。前回までなら、某アニメのキャラや三国志、アイドルの名前で統一されているチームなどがあって楽しかったんだけどなぁ。今回も楽しみにしてたのに、ちょっと残念。

©2000 HAL Laboratory,Inc./Nintendo

これで真のエンディングもバッチリ見られます!

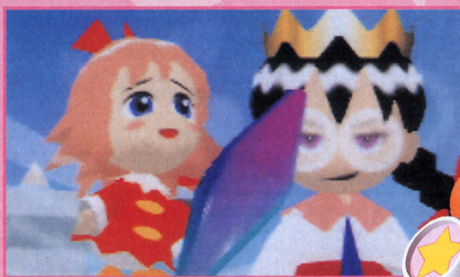
星のカービィ64

N64 ACT 発売中

●任天堂
●¥6,800 ●1～4人用
●256M ●B 振

攻略ポイント 敵にジャマされずに進むには、コピー能力の種類がポイント。オススメは、スキが少ない飛び道具のカッターボム。ボス戦でも威力を発揮してくれるぞ。

攻略データ
●クリア時間——8時間
●難易度——★★
●オススメ——キッズ
操作しやすく難易度も低めで、小学生から大人まで幅広く楽しめる。
●推定販売本数——85万本
●メーカーアドレス
http://www.nintendo.co.jp/

レベル6までに隠されているクリスタルを全部集めてからレベル6のボスを倒すと、本当のボスキャラが待っている「ファイナルスター」が出現する。クリスタルを全部集めるのはとってもタイヘンだけれど、今回の攻略では取るのが難しいと思われるクリスタルをポイント攻略。さらに、各レベルのボスはもちろん、ラスボスの攻略法も載っているサービス満点の大攻略だ！

⬆全部のクリスタルを集めると、レベル6クリア後のムービーが変わってファイナルスターが現れるぞ。

ステージ攻略の見方

クリスタルの①～③の数字は、各ステージに隠されたクリスタルを、スタート地点から数えた順番。入手に特定のコピー能力が必要なものは、コピー能力が書いてあり、能力がなくても入手できるものは「ー」で表記してある。また、各ステージのクリスタルのなかで、入手にコツがあるクリスタルは、「ポイント」としてくわしく解説してあるぞ。

レベル1 ポップスター

最初の星は、カービィが暮らすポップスター。いじわるなトラップはないので、カービィの操作方法やコピー能力ミックスになれておこう。

ステージ1

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	ボム	ー

クリスタル② POINT **ボムで爆破！**

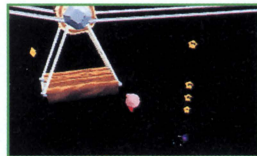
川のなかにある黒いブロックの下にクリスタルが隠されている。黒いブロックはボムのコピー能力で壊せるので、近くにいる敵からコピーしよう。

ステージ2

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	ー	ー

クリスタル② POINT **3つの星が目印だ**

ふたつめのクリスタルはゴンドラで進むエリアにあるが、画面の外にあってわかりづらい。星がタテに3つ並んだ場所でゴンドラから飛び降りよう。

ステージ3

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	カッターカッター	ー	ー

クリスタル③ POINT **弾を吸い込もう**

デデデ大王は、ハンマーを振るかジャンプの踏みつぶしで攻撃してくる。どちらの攻撃も、左右によけたときに出現する星を吸い込んで攻撃しよう。

BOSS ウィスピーウッズ戦

前半戦 **Jr.にリンゴをぶつけよう**

まずは、通路にいる3匹のウィスピーJr.を倒そう。ウィスピーウッズが吐くリンゴを、吸い込んでぶつければいい。Jr.に近づきすぎると攻撃をくらうので、離れた場所から攻撃だ。

後半戦 **ボスのナナメ前が安全地帯**

ウィスピーウッズの正面より少し左右にズレたところにいれば、根っこ攻撃と弾を避けられる。攻撃してくる根っこが弱点なので、落ちてくるリンゴを吸い込んでぶつけていこう。

ファイナルスターのラスボスを倒してエンディングを見ると、オプションに新モードの「ぼすぶっち」が追加される。このモードでは、残りカービィは0で体力も回復できず、能力コピーもないという超厳し～い条件で全レベルのボスと連続して戦っていくのだ。

★コピー能力で壊せるブロックの色は、コピー能力の色に対応しているぞ

レベル2 ホロビタスター

ホロビタスターはその名のとおり、滅びた星。砂漠や洞窟のステージを冒険していくぞ。また、ここから1レベルにつき4つのステージになる。

ステージ1 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	ー	スパークストーン

POINT ストーンをもってこよう

顔の形をした岩の鼻の部分をスパークストーンで破壊する。別のステージでストーンをコピーして、スパークはゴール近くのスパーキーからコピー。

ステージ2 クリスタル①

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	ー	ー

POINT 足場の床が抜けた先

このクリスタルは、柱に囲まれていて取れないように見える。でも、クリスタルのある場所の上の床に乗ると下に落ちてクリスタルを入手できるんだ。

ステージ3 クリスタル②

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ストーン	ー	ー

POINT 左の穴がおトク

ふたつめのエリアで、左の穴に落ちるとルームガーダーがいる。近くのテイルをリフトアップして攻撃しよう。その先にクリスタルがあるぞ。

ステージ4 クリスタル②

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	スパークボム	ー

POINT 暗い部屋に明かりを

アドレーヌがいる暗い部屋では、スパークボムを使うと壁に3つの絵が出現。隣の部屋でこの絵と同じスイッチを踏むとクリスタルが出現するぞ。

BOSS ピクス戦

前半戦 ジャンプとしゃがみでよけろ!

前半戦はピクスにダメージを与えられないので、ひたすら攻撃をよけるしかない。時間がたつとピクスの数が増えて攻撃をよけづらくなるが、ピクスの動きをよく見て攻撃をよけよう。

後半戦 同じ色の弾をぶつけよう

足場が屋上まで上がったら後半戦だ。足場から出現する弾を吸い込んで、ピクス本体にぶつけよう。ピクスと同じ色の弾を当てると、2倍のダメージを与えることができる。

レベル3 ウルルンスター

水だらけの星ということで、水中を冒険することが多い星だ。水中の操作感覚は地上と違うので、はやく操作になれよう。

ステージ1 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	ー	アイスボム

POINT ゼボンで下から発射!

クリスタルがある柱の真下にある青と黒のブロックをアイスボムで壊そう。そうしたら、下にあるゼボンに入ってジャンプ! クリスタルが取れるぞ。

ステージ2 クリスタル①

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	バーニングストーン	ー	ー

POINT カニィをリフトアップ

ルームガーダーのデカカニィは、カニィをリフトアップして下から攻撃しよう。倒し終えたらクリスタルがある床をバーニングストーンで壊そう。

ステージ3 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ボムカッター	ー	ストーンカッター

POINT リックで壁を登れ

このクリスタルは、ストーンカッターでリックに変身して壁を登らないと取れない。壁を登るときは、十字キーを壁の方向に押してⒶを連打しよう。

ステージ4 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	ー	ー

POINT 棒をつたって海底へ

クリスタルの手前にある棒につかまったら、一番下まで降りて水の底を歩いていこう。クリスタルの下まで歩いていって浮かび上がってゲットだ。

BOSS アクロ戦

前半戦 海底で攻撃をよける!

ボスが動いているうちは、画面の上のほうを泳いでザコをよけながらテイルをリフトアップして攻撃しよう。ボスが壁ぎわで発動する体当たり攻撃は、海底で左右に動けばよけられるぞ。

後半戦 左右の壁ぎわが安全だ

左右の壁ぎわにいればボスの攻撃は当たらない。ボスの吐くザコか、上から降りてくるザコを吸い込んでボスにぶつけよう。スクロールに飲まれるとミスになるので画面上方で戦おう。

感動のシーンをたて続けに

ファイナルスターをクリアしてエンディングを見ると、オプションのムービーに「ぜんぶみせろ」が追加される。これは、オープニングからエンディングまでの全部のムービーを連続して再生してくれるという、とってもゼイタクなモードなのだ。

レベル4 コレカラスター

大昔に戻ってしまったような星が舞台。足場のせまい山岳地帯やダメージを受ける溶岩地帯など、ステージの難易度も上がっている。

ステージ1 クリスタル①

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	―	―	―

POINT 落とし穴に落ちよう

最初のエリアの水辺を越えたあとにある柱が4つ並んだところで、2本めと3本めの柱の間にある落とし穴のなかにクリスタルが隠されているのだ。

ステージ2 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	―	―	ストーンボム

POINT このステージでコピーできない

クリスタルが隠されているブロックを壊せるストーンボムは、ステージ内でコピーできない。ほかのステージでコピーしてこなければならないのだ。

ステージ3 クリスタル②

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ストーンニードル	―	―

POINT ブロックで絵を描く

アドレーヌが描いた絵の形にブロックを壊す。正解のブロックの形は右のとおり。失敗して壊しすぎても、画面を切り換えればブロックが元に戻るぞ。

ステージ4 クリスタル①

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	―	アイス	―

POINT 柱の上部を壊そう

デデデ大王の背中に乗って進むエリアで、5本めの柱の上半分にクリスタルが隠されている。ジャンプして柱の上の部分をたたいて壊そう。

BOSS ヨガン戦

前半戦 マグーを吸い込んで触手に当てる

ヨガンの攻撃が来る前に、マグーが飛び上がるので吸い込んでおこう。触手の攻撃は、左右の足場に移動してよけよう。伸びた触手にマグーをぶつければダメージを与えられるぞ。

後半戦 岩かバーニスを顔にぶつけよう

バーニスを吐き出したり天井から岩を落として攻撃してくる。この岩やバーニスを吸い込んでヨガンの顔にぶつけよう。ヨガンの口が光ると発動する炎は、ヨガンの手前が安全地帯だ。

レベル5 ブルブルスター

おもわずブルブルふるえそうな寒い星が舞台。雲の上や工場のなかなど、バラエティにとんだステージがカービィを待ちうけるぞ。

ステージ1 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	―	バーニング	―

POINT トンネルの上にあり！

ソリに乗って進むエリアで、ふたつめのトンネルの上にクリスタルがある。ひとつめのトンネルを抜けたら、次はジャンプして雪山の上に乗るように。

ステージ2 クリスタル①

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	―	―	スパークニードル

POINT 穴から落ちて左へ

ふたつめのエリアの中盤に、雲に穴があいている場所がある。穴から落ちて下の雲に乗り、左へ進むと雲の足場の先にあるクリスタルが取れるぞ。

ステージ3 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	―	―	―

POINT フルーツの色に合わせる

アドレーヌが描いた3つのフルーツと同じ色のスイッチを踏めばクリスタルが出てくる。フルーツと対応する色は右の表を参照してね。

フルーツと色	イチゴ	クリ	モモ
	赤	茶	ピンク
メロン	ブドウ	レモン	オレンジ
緑	紫	黄	オレンジ

ステージ4 クリスタル①

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ストーンニードル	スパークカッター	―

POINT 横からブロックを壊そう

ハシゴがある縦通路をふさいでいる木箱はストーンニードルのドリルで壊せる。横の通路からドリルを発射して、壁を貫通させて木箱を壊そう。

BOSS HR-H&HR-E戦

前半戦 画面の端で攻撃をかわせ

レーザー以外の攻撃は、画面の端でしゃがんでいればよけられる。ボスが両手で地面をたたいたときに、出現する岩を吸い込んで手にぶつければ、ダメージを与えられるぞ。

後半戦 ミサイルを吸い込んで反撃だ

後半戦になると、HR-Eに変形して攻撃パターンが変わる。近づくとハサミにはさまれてしまうので、HR-Eが撃ってくるミサイルを離れた場所で吸い込んで、本体にぶつけていこう。

コレクションは短いステージで

ゴールゲームに置かれている「？カード」は取るとオプションのコレクションに敵のカードが追加される。このカードを集めるときに便利なのが、レベル6のステージ1。ここは全ステージで一番短く、バーニングバーニング進んでいくとアッという間にクリアできるぞ。

★コピー能力だけでなくリフトアップも活用しながらステージを進もう。

レベル6 リップルスター

妖精リボンが脱出してきた星。ポップスターに似ていて、ステージ内のトラップも難しくない。ここまで来られたなら楽勝だよ。

ステージ1 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	ー	ニードルボム

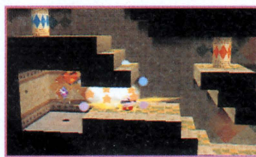
POINT トゲを当てて壊そう

レベル1のステージ1と同じように、川のなかのブロックを壊す。ステージ後半にニードルをコピーできる敵がいないので、前半でコピーしておこう。

ステージ2 クリスタル③

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	スパーク	ー	カッター

POINT ついでにアイテムもゲット

部屋をふさぐ柱を破壊。クリスタルはカッター、オニギリはアイス、ケーキはニードル、1UPはスパークで壊せる。オススメはスパークカッターだ。

ステージ3 クリスタル②

必要能力	クリスタル①	クリスタル②	クリスタル③
	ー	バーニングニードル	ー

POINT 床の太陽を狙え

3つめの部屋の床にある太陽マークをバーニングニードルの矢で射ると、クリスタルが出てくる。部屋に出現するザコから能力をコピーしよう。

BOSS ミラクルマター戦

7つの攻撃パターンを覚えよう!

ミラクルマターは7つの姿に変身する。姿ごとに攻撃パターンが変わり、ダメージを与えられるコピー能力も決まっているので注意。攻撃してきた弾を吸い込んで、次の姿に変身する前に弾を吐き出してぶつければ必ずダメージを与えられるぞ。

⬆弱点以外の攻撃はまったく効かない。攻撃してくる弾を吸い込んで反撃だ。

攻撃パターン

7種類の姿ごとに攻撃のパターンやよけ方を解説。また弱点となるコピー能力も表示。

パターン① 体から上下左右に火の柱が出るので、ボスのナナメ下が安全。火の柱のあとに残る弾を吸い込んで攻撃。弱点:バーニング

パターン② 真下に岩を2回落としたあと、地面を転がるのでジャンプでよける。落ちた岩を吸い込んで攻撃。弱点:ストーン

パターン③ ボスのまわりを弾が回るので、ジャンプして弾を吸い込む。弾を吸い込んだら、リフトアップで下から攻撃。弱点:アイス

パターン④ ボスの体からトゲが伸びるので、すき間に入ってよける。トゲのあとに残った弾を吸い込んで攻撃しよう。弱点:ニードル

パターン⑤ ぶつかると反射する弾を撃つので、スライディングでよける。黒い弾が動かなくなったら吸い込もう。弱点:ボム

パターン⑥ 画面の端にいくと画面の反対側から出てくる弾。しばらくよけ続けて、球状になると吸い込めるぞ。弱点:スパーク

パターン⑦ ボスの本体が画面を四角く動きながら体当たりしてくる。シッポの部分を吸い込んで攻撃しよう。弱点:カッター

レベル7 ファイナルスター

最後の星だが、ステージはひとつしかなく、しかも短い。ラスボスと戦うためだけの星だと思っていいだろう。

BOSS 0²(ゼロツー)戦

3DSTGで決戦だ!

ラスボス戦は、カービィがリボンと合体して戦う3DSTGだ。操作方法が今までとまったく違うので、まず操作になれよう。

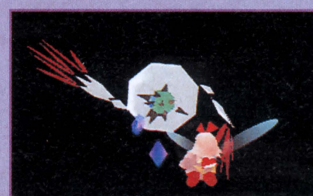
⬆十字キーでカービィを上下左右に動かし、Ⓑでクリスタルを撃つ。ⓇかⓁでローリングができるぞ。

第1段階 ローリングでよけながら攻撃

0²がばらまいてくる光る弾は、カービィの近くで爆発をするので、大きくよけないと爆風にまき込まれてしまうぞ。爆風をよけながら0²の弱点の目ダマにクリスタルの弾を当てていくのだが、目ダマは左右に広いので、上下方向には動かず、左右に動きながら攻撃をしよう。ある程度目ダマにダメージを与えると、0²は目を閉じて頭をカービィに見せ始めるぞ。

⬅左右に大きく動いて、光の弾をうまく誘導しながら目ダマを攻撃しよう。

第2段階 リングを壊せば弱点出現

0²が目を閉じて向きを変えたら第2段階だ。急いで頭の上のリングを攻撃しよう。もたもたしていると、0²が目を開けてまた第1段階に戻ってしまう。リングに弾が当たることに色が変わり、赤くなると壊れる。リングを壊すと0²の下に弱点のシッポ現れるので、急いで下へ回り込んで攻撃をしよう。しばらくするとまた第1形態に戻るので、また目ダマを攻撃しよう。

⬅リングを壊したら、十字キーの下を押しっぱなしにして下へ回り込む。

クルクル回ってノーダメージ

どうしても0²を倒せない人に、とっておきの必勝法を教えちゃおう。Ⓡでローリングしながら十字キーの右を押しっぱなしにすれば、0²の弾が全部画面の外に消えてしまい、カービィに当たらなくなる。あとはクリスタルを撃ち続ければ、ノーダメージで0²に勝てるぞ。

室内外のコースをエキサイティングに駆け抜けろ！

エキサイトバイク64

N64 RCG 発売中

●任天堂
●¥6,800 ●1〜4人用
●128M ●B C 振

攻略ポイント ●ジャンプしたあと、空中でⒷ+3Dスティックの操作をすると、マシンの向きが変えられるエアターン。急カーブ手前でジャンプするときはこのテクを使おう。

攻略データ
- ●クリア時間———15時間
- ●難易度———★★★★
- ●おススメ——バイク好き野郎
  難易度は高いが、上下移動も含めた操作感覚で楽しめる。
- ●推定販売本数———5万本
- ●メーカーアドレス
  http://www.nintendo.co.jp/

ゴールド&プラチナラウンドをピックアップ攻略！

今回の攻略では、チャンピオンシップモードのアマチュアシーズンから登場するゴールドラウンドと、プロシーズンに登場するプラチナラウンドの全10コースの中から6コースをピックアップ。そのコースのポイントを凝縮し攻略していくぞ。また先月号で紹介した基本テクニックの中から、ゴールド&プラチナラウンドを勝ち抜くために必要不可欠な、ふたつのテクニックについてもカンタンにおさらいしておこう。

基本テクのおさらい1 ブーストターボ

坂の頂上で、ジャンプする直前からジャンプした直後までの間にⓏを押すとブーストターボになる。ブーストターボを使うと、通常よりもジャンプの飛距離が長くなるから、坂が連続している場所をイッキに飛び越えることができる、基本中の基本テクニックだ。

⬆坂をジャンプするときは、必ず使うようにしよう。

基本テクのおさらい2 ブレーキターン

ⒷとⓇを押しながら、3Dスティックを左右に倒すとブレーキターンになる。スピードはかなり落ちてしまうが、急角度のターンができるので、ヘアピンコーナーが多く登場するゴールド&プラチナラウンドのコースを勝ち抜くのに役立つぞ。

⬆減速してしまうけど、急角度で曲がれるのだ

6つの難コースをポイント攻略！

より複雑で難しくなっているふたつのラウンド。その中の難コースのポイントとなる部分を攻略していこう。

ゴールド レインフォレスト

雨が降っているせいで、滑りやすくなっているコースだ。

①下り坂へ着地しよう

この場所は小さな坂が続いている。登り坂をブーストターボで飛び越えたあと、空中での重心移動で、前輪を下げながら、次の下り坂にうまく着地しよう。

⬅斜面とマシンが平行に着地すると、スピードが落ちない。

②連続ジャンプを決めろ！

この場所はふたつの川が続いている。うまく川を飛び越えるには、ある程度スピードが出ている状態で、ブーストターボを使う必要があるぞ。

⬅川と川の間にうまく着地し、連続ジャンプで川を飛び越えていこう。

③ブーストターボでゴールを目指せ

ゴールは大きな登り坂の頂上にある。加速している状態で、手前の小さな坂をブーストターボで飛び越える。高めのジャンプを心がけよう。

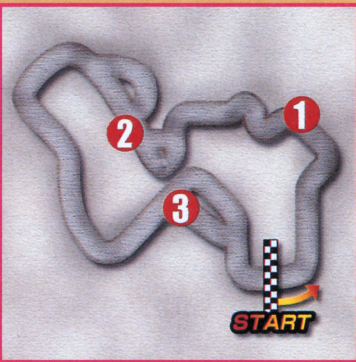
⬅スピードが出た状態で、ゴール手前の小さな坂を高めにジャンプしよう。

ゴールド グラベルピット

道幅の狭い場所やコースの高低差の激しい場所があるぞ。

①ガケやライバルに接触するな

この場所は両側が切り立ったガケになっており、道幅も狭く、しかも曲がりくねっている。ガケやライバルに接触しやすく、転倒の可能性が高いので注意しよう。

⬅時には減速して、ガケやライバルと接触しないようにする。

②2周めは加速してジャンプ

この場所の登り坂は2周めから通過できる。この坂からブーストターボで高めにジャンプすると、上方のトンネルへショートカットができる。

⬅加速しながら登り坂へ向かい、ブーストターボで高めにジャンプだ。

③列車を飛び越えろ！

ゴールへのショートカットになるルートだが、線路を通る列車が行く手に立ちふさがっている。加速して坂に向かい、高めにジャンプしよう。

⬅手前の坂で高めにジャンプして、列車をうまく飛び越えていこう。

スタートではターボを使え
ライバルに背後からぶつかると転倒してしまう。スタートでライバルよりも前に出れば、その後の展開も有利になってくるぞ。「GO！」のサインが出たと同時にⓏを押そう。ターボで素早く加速することができるから、ライバルの前に出られる確率が高いぞ。

★登り坂では必ずブーストターボを使ってジャンプの飛距離を伸ばせ！

プラチナ ゴールドマイン

急コーナーや道幅の狭い場所があり、気の抜けないコース。

①ジャンプ台を活用

スタート直後のコース左側にジャンプ台がある。このジャンプ台でブーストターボを使ってジャンプ。前方にある家を飛び越えて、コースをショートカットしよう。

⬅コーナーをターンするよりも、スピードを落とさずにすむ。

②コーナリングを慎重に

右側がガケになっているので、スピードを出しすぎるとカーブを曲がり切れずにコースアウトしてしまうぞ。インベタでターンしていこう。

⬅手前で減速して、インベタでターンしていけば、ガケから落ちずにすむぞ。

③奈落をジャンプせよ！

この場所でジャンプに失敗すると、奈落の下へ落ちてしまい、タイムロスとなる。ブーストターボを使い、高めにジャンプして飛び越えよう。

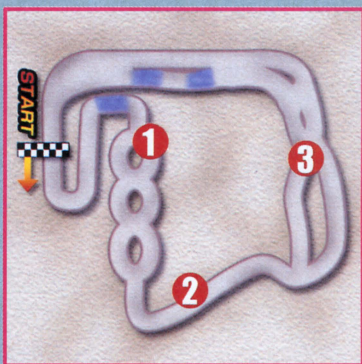
⬅手前で十分加速して、ふたつの奈落を確実に飛び越えていこう。

プラチナ コンストラクション

障害物が多く、ルートが細かくいくつにも分かれている。

①建設機械に注意

コースが8の字状のこの場所では、たくさんの建設機械が障害物の役目を果たしている。特にジャンプしたあとは、機械にぶつかりやすくなってるので注意しよう。

⬅機械の一部を利用することで、早く走れることもあるぞ。

②着地を考えてジャンプ

坂が連続するこの場所もブーストジャンプがキモ。高めのジャンプで次の下り坂までイッキに飛び越えるようにすると、素早く通過できる。

⬅重心移動で前輪を下に向け、下り坂に着地するようにしていこう。

③広告を破ってショートカットへ

小さなトンネルを通って、この場所に来たら、直進して前方の広告につっ込もう。道幅は狭いが、水たまりや起伏のないルートに入れるぞ。

⬅ショートカットへの入り口は、広告で隠れているから見落とさないこと。

プラチナ シアトルWA

コースがいろんな場所で交差していて、かなり複雑だぞ。

①ブーストターボでジャンプ

この場所はコースが交差していて、次の坂の角度も急だ。加速して坂を登り、ブーストターボを使ったジャンプで登り坂を飛び越えて、タイムロスを少なくしよう。

⬅登り坂に着地しないように、必ずブーストターボを使おう。

②十分に加速せよ！

ヘアピンコーナーをターンすると、すぐにコースが交差している。加速が足りないとうまく坂を飛び越えられなくなるので注意しよう。

⬅コーナーの立ち上がりから十分に加速して、坂へと向かおう。

③ドリフトで素早く駆け抜けろ

ゆるやかなコーナーが続くこの場所では、スピードをあまり落とさずにターンできるドリフトターンを使い、曲がっていこう。

⬅ドリフトするとアウト側にふくらむ。カベに接触しないように注意。

プラチナ ブリザードブリッツ

雪で全体的に滑りやすく、深い雪で走りにくい場所もある。

①ブーストターボで高く飛ぼう

ひな段状になっている坂は、十分加速した状態で、一番手前の坂でブーストターボを使い、高めにジャンプしよう。坂の頂上までイッキにたどり着けるぞ。

⬅頂上までジャンプしてしまえば、タイムロスはない。

②右側のショートカットへ入ろう

まず、この場所の一番手前の坂をブーストターボを使って、コースの外側右前方へ向かってジャンプしよう。その先にあるトンネルが、ショートカットルートへの入り口だ。トンネルを走り、最初につららが見える場所では、ブーストターボを使って高めにジャンプ。さらにトンネルの出口の先には川があるので、そこでもブーストターボだ。

➡まずはこの坂でブーストターボを使い、コースの右外へとジャンプする。

⬅手前が走りにくい場所なので、ターボを使って素早くトンネルに入ろう。

ライバルを倒しクールダウン

コーナーでライバルのインに入ってドリフトをすると、後輪でライバルを転倒させることができる。転倒させるとライバルとの差が広がるうえ、TEMPメーターも0に戻るのだ。うまく転倒させていくと、ターボもたくさん使えるからより速く走れるってわけ。

さまざまな競技に挑戦し、金メダルを目指せ!

がんばれ!ニッポン! オリンピック2000

N64 SPG 発売中

●コナミ ●¥7,800 ●1〜4人用 ●128M ●B H

攻略ポイント ●連打のスピードさえ身につけば、金メダルへの道はすぐそこ。正しい連打方法を身につけよう。あとはタイミングの練習のみ。

攻略データ
- ●クリア時間——20時間
- ●難易度——★★★★
- ●おススメ——連打マニア
  連打スピードに自信がある人向け。クリア時間は全金メダルゲット。
- ●推定販売本数…データなし
- ●メーカーアドレス http://www.konami.co.jp/

★人差し指と中指を交互に使う、ピアノ連打が攻略のカギ

今回は4種目の隠し競技の出現条件&攻略をお届け

今回攻略する4種目の競技は、隠し競技となっていて、特定の条件を満たさないと出現しないのだ。その出現条件は右のカコミを参照。これらの隠し競技は、どれも連打よりはテクニックが必要とされるものばかり。特に、体操の跳馬とクレー射撃はかなり難易度が高く、金メダルを獲るためには相当練習が必要。全競技で金メダルを獲れれば、まさに、オリンピック級の技術の持ち主と誇っていいだろう。

⬅全種目で金メダルを獲得し、オリンピックマスターとなれ!

隠し競技の出現条件を紹介

4種目の隠し競技の出現条件は以下のとおり。体操の跳馬まではそれほど苦労せずに出せると思うけど、クレー射撃を出すのはかなり苦労することになるだろう。ちなみに、クレー射撃で金メダルを獲っても、新しい競技は出現しないぞ。

●3段跳び・平泳ぎ
最初から選べる10種目すべてで、銅メダル以上を獲得。

●体操 跳馬
最初から選べる10種目すべてと、3段跳び、平泳ぎで、銀メダル以上を獲得。

●クレー射撃
最初から選べる10種目すべてと、3段跳び、平泳ぎ、体操の跳馬で、金メダルを獲得。

⬅クレー射撃の出現条件はかなりキビしい。がんばって全種目で金メダルを獲得しよう。

『がんばれ!ニッポン!』攻略のための六か条

〜ピアノ連打をマスターすべし〜
連打ができないと、金メダルを獲れない競技もいくつかある。連打が基本なので、ぜひマスターしよう。

〜目押しのタイミングを見極めるべし〜
連打についで重要なのが目押し。ゲージの動くスピードや止める場所を見極めることが大切だ。

〜15秒以上連続で連打できるようになるべし〜
長い時間の連打が必要な競技もあるので、15秒くらいは連打スピードを落とさずに連打できるようになろう。

〜プレッシャーに打ち勝つべし〜
1回のミスで金メダルに手が届かなくなる競技もある。そんなときこそ、あせらず冷静にプレイしよう。

〜使いやすいボタンでプレイすべし〜
Ⓒ左右の代わりにⒶとⒷ、Ⓩの代わりにⓁ、3Dスティックの代わりに十字キーを使おう（一部例外あり）。

〜あきらめず何度もチャレンジすべし〜
自分には無理だとあきらめず、いつかは金メダルを獲れると信じて何度もチャレンジしよう。

TRIPLE JUMP 陸上 3段跳び

項目	評価
●連打力	★★★
●疲労度	★★
●テクニック	★★★★
●プレッシャー	★★★★
●総合難易度	★★★★

メダル条件	
金	17.49m
銀	16.84m
銅	16.18m

【オススメコントローラ設定】
ⒶとⒷを交互に連打して助走、そのあとの3回のジャンプではⓁを押すのがオススメだ。

ポイント POINT! この競技は、踏み切りのタイミング、そしてジャンプ時の目押しのテクニックが重要となる。連打スピードはあまり速くなくてもいいが、ゲージは赤い状態でないとジャンプの飛距離が伸びないぞ。

1 踏み切りのタイミングを見極めよう

助走後の1回めのジャンプでは、白いラインでⓁを押して踏み切るのだが、走り幅跳び同様足とラインの位置がわかりにくいので、タイミングを取りづらい。なるべくなら白いライン上で踏み切りたいところだが、あまり無理せずに少し早めにⓁを押しても、十分金メダルを狙うことはできる。

⬅できれば、白いライン上で踏み切れるようになろう。

2 1回はGREATを出すようにしよう

2回めと3回めのジャンプは、タイミングゲージが下に来たところでⓁを押してゲージを止める。一番下で止められればGREAT、それよりも少し離れたところだとGOODになるのだが、金メダルを獲るためには、最低でもGREATを1回以上とGOODを1回出す必要があるぞ。

⬅Greatを出さなければ、金メダルは獲れないのだ。

ハードルのコツもう一度紹介
全種目中最も金メダルを獲りやすいのが110mハードル。とりあえずⒶ、Ⓑ、それにⓁをがちゃがちゃ連打していれば、なんとか金メダル程度の記録（13.27秒）は出るのだ。今回紹介した中では、平泳ぎもかなりメダルが獲りやすい種目ではある。

100m BREAST STROKE

水泳　100m平泳ぎ

連打力	ー
疲労度	★
テクニック	★★
プレッシャー	★★★★
総合難易度	★★★

メダル条件	
金	1.05.27秒
銀	1.06.19秒
銅	1.06.89秒

【オススメコントローラ設定】
チュートリアルどおり、タイミングゲージの右側ではⓇ、左側ではⓁを押せばOK。

POINT! ポイント
この競技は、連打の要素はまったくないのだが、約1分間、自押しでⓁとⓇを押さなければならない。自押しをどれだけ失敗せずに1分間続けられるかがポイントだ。

1 Ⓛ、Ⓡを押すタイミングによりスピードが変化

タイミングゲージのはしに近い場所でボタンを押すほど(Greatに近いければ近いほど）カーソルの動きは速くなり、泳ぐスピードも増す。基本的にはカーソル移動のテンポを覚えてリズミカルに押していくのがコツ。ただし、Greatを出し続けていても、途中で移動速度が変わるので注意。

⬆Greatを出し続けるのは至難の技だ。

2 なるべくBadは出さないようにしよう

金メダルを獲るには、なるべくBadは出さず、Good以上を続けて出すようにしよう。無理にGreatを狙おうとしなくても、Good以上を続けていれば十分金メダルを獲ることはできる。Good狙いでいけば、Badが出ることはほとんどないし、うまくいけばGreatになるのでオススメだ。

⬆Good狙いでOK。PoorやBadはなるべく出さないように。

VAULT

体操　跳馬

連打力	★★★
疲労度	★★
テクニック	★★★★★
プレッシャー	★★★★★
総合難易度	★★★★★

メダル条件	
金	9.70点
銀	9.50点
銅	9.40点

【オススメコントローラ設定】
ⒶとⒷを交互に押して助走、コマンド入力は十字キー、着地はⓁを押してゲージを止めるのがオススメだ。

POINT! ポイント
金メダルを獲るには、とにかくミスは許されない。2回の演技の平均点で競われるので、ミスをすると大幅に得点が下がってしまうからだ。競技自体の難易度も高く、プレッシャーはかなり大きい。

1 E難度の技を出すようにしよう

金メダルを獲るための点数は9.70点。この点数を超えるためには、E難度の技を2回出す必要がある。出す技は、助走時の連打でどれだけゲージをためたかによって決まるぞ。ただ、もし1回めの得点が9.90以上だったら、2回めは安全策を採って連打スピードを少しおさえたほうがいいかも。

⬆E難度の技でないと、金メダルにはまず手が届かないぞ。

2 タイミングゲージのスピードがとても速い!

コマンド入力後は画面右はしにあるタイミングゲージを止めるのだが、ゲージの動くスピードがとても速いうえに、E難度の技では止める場所はラインの上のみ。ただ連打スピードを上げれば、E難度の技でもタイミングゲージを止める幅（オレンジ色の部分）が少し広いことがあるぞ。

⬆この場所以外ではすべてBADとなり、得点が下がる。

TRAP SHOOTING

クレー射撃

連打力	ー
疲労度	★
テクニック	★★★★★
プレッシャー	★★★★★
総合難易度	★★★★★

メダル条件	
金	340点
銀	300点
銅	250点

【オススメコントローラ設定】
チュートリアルどおり、Ⓐでクレーを発射、3Dスティックで照準の移動、Ⓩで銃弾の発射でOK。操作方法はリバースがオススメだ。

POINT! ポイント
3Dスティックでの微妙な操作をいかにうまくできるかが勝負の分かれめ。クレーを45枚くらい連続で撃ち落とさなければ金メダルを獲ることは難しいので、プレッシャーもとても大きい。

1 早撃ち&同時撃ちで高得点を狙え!

クレーが飛んでくるとき、色のついたワクもいっしょに表示され、このワクは時間とともに緑、黄、赤と変化。このワクが緑のときにクレーを撃てば2点、黄色のときに撃てば1点のボーナスが加算される。さらに、クレーを2枚同時に撃てば、10点のボーナスが加算されるのだ。

⬆10点のボーナスは大きい。ただ無理に狙う必要はないぞ。

2 一度に飛んでくるクレーが6枚になってからが正念場

この競技は10回のプレイの合計点で争われる。クレーの枚数は、最初は2枚から始まり、ミスなくすべて撃てば3枚、4枚、5枚、6枚と増えていくが、途中で撃ちもらすと2枚に戻ってしまう。クレーを撃ったときの得点は、1枚めが2点、以下4、6、8、10、15点とアップしていく。

⬆弾数は6発なので、6枚のときは一発も外せないぞ。

今回の編集部記録はこれだ!
今回紹介した4種目の隠し競技で達成した世界記録を紹介。3段跳びは18.81m。水泳100m平泳ぎは1.01.71。体操の跳馬は9.98点。クレー射撃は420点です。クレー射撃はたいした記録ではありませんね。初プレイで10点だったことを考えると、相当な進歩ですが(笑)。

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日　©2000 EPOCH CO.,LTD

序盤からスネ夫救出までをくわしく攻略!

ドラえもん3 のび太の町SOS!

N64　ACT　7月28日発売

●エポック社
●¥6,800　●1～4人用
●124M　●B

攻略ポイント　●回復アイテムの「いのちのみ」をたくさん持っていくことが一番大事。アイテムは、一度その場所から出てから戻ると復活しているので、こまめに集めよう。

攻略データ
●クリア時間 ―― 12時間
●難易度 ―― ★★
●おススメ ―― ドラファン
しずかちゃんのお風呂シーンを見たい人には超おススメ!
●推定販売本数 ― データなし
●メーカーアドレス
http://www.toynes.or.jp/EPOC/ep00001.htm

エリア1　4つのキークリスタルを集めてしずかちゃんをたすけよう

まず銭湯の方向に行き、しずかちゃんに会おう。のび太の部屋に戻ってドラえもんと話し、そのあと、家の前にいるようせい全員と話せば、ステージ1に行けるようになるぞ。

⬅銭湯へは視点を変え、煙突を目印にして進もう。

➡キークリスタルを集めて、しずかちゃんを救出しよう。

カレカの森　ここで使うひみつ道具 ●はなさかばい ●こころよびだしき

はなさかばいで森を復活させ、切り株でこころよびだしきを使おう。そのあと、奥の建物の一番左の部屋に入れば、レイナがキークリスタルをくれる。

森を復活

⬅まずは、森を復活させて精霊と会おう。

コレを壊す

➡この装置を壊せば、建物のとびらが開く。

ドメロのどうくつ　ここで使うひみつ道具 ●ひかりゴケ

まずはひかりゴケでどうくつのなかを明るくしよう。そうしたら、奥にあるボタンをふんでさらに奥へ。途中にあるカードキーを取ったら、それを使ってとびらを開け、奥にいるカーはかせに会おう。そのあとは、手前の門を通った先にロボットへいしが守っている装置があるので、それをふたつとも武器で壊すとキークリスタルが手に入るぞ。

⬅この門から先へ進んでいこう。

デゾンのみずうみ　ここで使うひみつ道具 ●エラチューブ ●しんかいクリーム ●すいあつじゅう

エラチューブとしんかいクリームを使い湖底の穴へ。奥の建物でカードキーを取ったら、みずうみ中央の水中基地へ行き、キークリスタルを入手しよう。

この穴に入る

⬅右はしのほうから入ると見つけやすい。

➡武器のすいちゅうじゅうがあると便利。

グルンのやま　ここで使うひみつ道具 ●ジャックまめ ●くうきほう

山中では矢印通りに進もう。盛り土の場所でジャックまめを使うと近道できる。頂上の中ボスを倒せばキークリスタル入手。くうきほうがおススメだぞ。

⬅くうきほうは、台のカゲでためて…。

➡ジャンプして、一番高いところで撃つ!

ペピンせいじんのまち　ここで使うひみつ道具 ●ほんやくコンニャク

ほんやくコンニャクを使えば、教会にいるペピンせいじんと話せるぞ。また、教会のうらに、ぎんのカギがあることも覚えておこう。

⬅教会のまわりを囲んでいる川のなかにもアイテムがあるぞ。敵がいないので安全に取ることができるのだ。

マリルのとう　ここで使うひみつ道具 ●こけおどしてなげだん

キークリスタルを4つとも集めれば、このマリルのとうに入れるぞ。なかに入ったら、水流に乗ってとうの上へ登っていこう。途中の花だんのある部屋では、奥のスイッチをふめば右の床が上下し始めるので、それに乗ろう。上がったところから外に出れば、このエリアのボス、シスター戦だ。あらかじめ体力を回復させておこう。

水流に乗る!

⬅まず、奥側の水流に乗って上へ。そこから垂直方向の水流に乗るのだ。

➡このオバケの部屋を抜けると、さらに上に登る水流がある。

ボス戦 VSシスター　ムネのダイヤマークを攻撃せよ

シスターとの戦闘では、ムネの部分にあるダイヤ型のマークを攻撃しよう。始めのうちはバリアでガードされているが、何回か攻撃すればバリアが消えるぞ。こちらの武器は、攻撃範囲が広いこけおどしてなげだんがベスト。シスターの攻撃をかわすのはとても難しいので、かいふくのみをたくさん用意して、ひんぱんに回復しながら戦えるようにしよう。

⬆こけおどしてなげだんは攻撃範囲が広いので、適当に投げても当たりやすい。

オトクなアイテム入手法　ガススプレーやかいふくのみなどのアイテムは、いつでもたくさん持っていたい。アイテム収集のオススメの場所はデゾンのみずうみの湖底の穴のなかにある基地内だ。ここでアイテムを取ったら奥の部屋に移動して、また戻ってくれば、効率的に集められるぞ。

★チョウのような姿のようせいを見つけたら必ず話そう。ヒントをくれるぞ。

エリア2 バリア発生装置を3つ壊してスネ夫のとうへ向かえ!

エリア1でしずかちゃんをたすけるとエリア2に行けるようになる。ここではバリア発生装置を壊してスネ夫をたすけるのが目的だ。各ステージのトラップはだいぶ難しくなるぞ。

⬅この装置を壊そう。エリア内に全部で3つ置かれているぞ。

➡特に、ファバンのどうくつの、溶岩のトラップは難しい。かいふくのみをたくさん用意して進もう。

だい1ちかとしし

ここで使うひみつ道具 ●オールマイティパス ●ジーンマイク

カーはかせやレイナの家があるので、立ち寄っておこう。また、中央管理局にオールマイティパスを使って入り、市長のダイナンの前でジーンマイクを使えば、アイテム倉庫に入れるようになるぞ。

⬅ダイナンは歌が大好き。ジーンマイクで感動するぞ。だけどオンチらしい…。

➡カーはかせの家は、入り口のすぐ近く。必ず立ち寄るようにしよう。

ザラハのさばく

ここで使うひみつ道具 ●たいふうのふくがん ●メカきゅうきゅうばこ

たいふうのふくがんで竜巻をよけて進み、壊れているロボットをメカきゅうきゅうばこで直してカードキーを入手する。その後、矢印どおりに進んでバグル軍基地に入り、バリア発生装置を壊そう。

⬅さばくに入ってすぐに上のほうに進めば、壊れたロボットがあるぞ。

➡さばくの矢印通りに進む。途中にあるアリじごくに落ちないようにしよう。

デズのゆうえんち

ここで使うひみつ道具 ●メカきゅうきゅうばこ

画面右側へ進み、突き当たりの部屋のコントロール装置をメカきゅうきゅうばこで直す。ゆうえんちが動き出したら、観覧車の台に乗ってバグル軍基地へ移動。なかのバリア発生装置を壊そう。

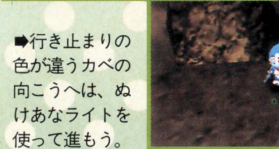
⬅この突き当たりの部屋のなかには、壊れたゆうえんちのコントロール装置が。

➡観覧車の台に乗って右上に移動していけば、バグル軍基地へ行ける。

ファバンのどうくつ

ここで使うひみつ道具 ●エスキモーエキス ●きょうりょくうちわふうじん ●ぬけあなライト

どうくつ奥の分かれ道を左へ行き、カードキーを入手。その後、今度は分かれ道を右へ行きツーはかせと会う。さらに先へ進み、色の違うカベにぬけあなライトを使い、奥のバリア発生装置を壊そう。

⬅きょうりょくうちわふうじんを使うと岩の台が上がり、カードキーが取れる。

➡行き止まりの色が違うカベの向こうへは、ぬけあなライトを使って進もう。

ミニックせいじんのまち

ここで使うひみつ道具 ●ほんやくコンニャク ●スモールライト ●きょうりょくうちわふうじん

ほんやくコンニャクとスモールライトを使うとまちの人たちと話せるようになるぞ。まちの奥にあるふたつの風車をきょうりょくうちわふうじんであおぐと、風車が動き、まちの人に感謝される。そのあとで教会に行くと、ぎんのカギがもらえるぞ。

⬆家の中には、宝箱のカギがたくさんあるぞ。

メタルドのとう

ここで使うひみつ道具 ●くもかためガス ●しょうげきはピストル

中央にある回転台の青いスイッチをふみ奥の部屋に入り、緑のクリスタルを入手。入り口に戻り、それを石像に使う。同様に緑、赤と進み、最後に赤い足場のスイッチを撃つ。再度青いスイッチをふみ、奥の部屋からとうの上へ。外に出たら、くもかためガスを使って雲に乗り、その先のスイッチを撃つ。今度は雲で上に登り、ボスの部屋へ。

⬅まず、中央にある回転台のスイッチをふんで、奥にある部屋に進む。

➡カベぞいのスイッチは、近づきすぎると撃てないので注意。

ボス戦 VSスネンガー しょうげきはピストルで遠くから攻撃

基本的に、しょうげきはピストルで遠くから連射して攻撃し、近づいてきたら、かわして離れるようにする。直線的なビーム攻撃のときはナナメから攻撃。アタマだけになったら、近づいてきたときに横に動いて少しだけかわし、近くから攻撃しよう。

⬅遠くから連射が基本。近づいてきたら攻撃をやめて逃げよう。

➡この状態のときは、少し横に動いてかわせば敵の攻撃は当たらない。

宝箱の中身の重要度

宝箱の中身は、ほとんどがハートやエナジーストーンなどの消費アイテム。冒険を進めるために必須のアイテムが入っているわけではないので、取らずに進むこともできる。無理をしてまで、きんのカギやぎんのカギを見つける必要はないのだ。

父、母、妹編のぬし釣りもこれでバッチリ!

ぬし釣り64 潮風にのって

●ビクターインタラクティブソフトウェア
●¥6,800 ●1人用
●256M ●B 振 ⁘

攻略ポイント ●ぬしを出現させるには、各キャラごとに一定の条件がある。クルーザーを入手するところまで進めたら、以下の進め方で条件を満たそう。

攻略データ
- ●クリア時間――6時間
- ●難易度――★★
- ●おススメ――釣り好き
  上のクリア時間は1キャラのみの場合。4人なら当然4倍です。
- ●推定販売本数――3万本
- ●メーカーアドレス
  http://www.vis.co.jp

父・健司編ワンポイント
▶海賊認定書入手法

ヒントは出ないが、海賊認定書を持っているのはハワイにいるお姉さん。彼女は指輪をなくして困っているので、見つけて届けてあげよう。指輪は北海の離島にいる裸のおじさんが持っているぞ。

➡指輪を探しているのはこのお姉さん。このイベントをクリアすれば、海賊の船長に会え、南海の離島にも行けるように。

母・由美子編ワンポイント
▶石ノート完成に必要な石

ぬしの正体を知るため、北海の離島で探すことになる「光る石」のありかは以下の表のとおり。それぞれの宝箱を開けるための鍵のありかについては、P.63のVSぬしの欄を見て確認しよう。

- ●緑色の石…八百屋の赤い宝箱の中
- ●赤色の石…公園の黄色い宝箱の中
- ●銅色の石…公園の赤い宝箱の中
- ●青色の石・銀色の石…マップ左上の民家にある青い宝箱の中
- ●朱色の石・金色の石…公園右にいる女子高生の出す条件をクリア

妹・亜由美編ワンポイント
▶カッパのヒロタカとの接し方

防波堤に登場するカッパのヒロタカに話しかけるといくつか質問されるが、ここは親切な受け答えをしておくといい。ヒーターがもらえるうえ、裏ぬしを釣るのに必要な道具が楽に手に入るからだ。

➡カッパを怒らせても、ヒーターは海賊認定証を手に入れるともらえる。ただ、幻のサオを手に入れるのが面倒になる。

VS ぬし 父・健司編

健司編では、クルーザーなしでもぬしを釣り上げることができる。おじいちゃんと話せば先へ進めるぞ。

ぬしの地図をもらう

ぬしの地図をもらうためには、7つある「光る石」を集める必要がある。石の場所は以下の表にあるので、各地を回って回収しよう。宝箱の鍵を持っていないなら、石を集める前にそちらを入手すること。石をすべて集めたら、今度は南海の離島・八百屋を下に行ったところにいる帽子のおじさんに話しかけ、ぬしの生息地図をもらおう。これでぬしを釣る準備はOKだ。

⬆船の近くで帽子を目深にかぶったおじさんが目的の人。ほかのアイテムもくれる。

石ノート完成に必要な石

- ●銀色の石…北海の離島・左上の民家の引き出しの中
- ●朱色の石…北海の離島・公園の赤い宝箱の中
- ●緑色の石…北海の離島・魚屋の青い宝箱の中
- ●銅色の石…近海の離島・海賊のアジト内の青い宝箱の中
- ●赤色の石…近海の離島・廃墟内の赤い宝箱の中
- ●青色の石…南海の離島・一番下にある民家の引き出しの中
- ●金色の石…南海の離島・廃墟内の青い宝箱の中

ぬしを釣り上げる

ぬし・マダイがいるのは防波堤。南海の離島へ行く看板からずっと上に行けば、赤い魚影を見つけられるはずだ。つけるエサはオキアミ、サオは生き餌釣りに使えるものなら何を選んでもかまわない。マダイはそんなに強い引きがあるわけでもないので、背びれが垂直に立つ瞬間を見て糸を巻いていけばカンタンに釣り上げられるだろう。もし釣り上げるのに手間取るようなら、体力が満タンになっているかをきちんとチェックしてみよう。

⬆魚影はそれほど大きくないが、赤く見えるので狙いやすいはず。

⬆ぬしを釣り上げると、そのまま家に戻ってイベントが進む。

ここまでに手に入れられる鍵

- ●**黄色の鍵**…近海の離島・宿屋にいる女子高生から
- ●**赤色の鍵**…近海の離島・廃墟内の赤い宝箱の中
- ●**青色の鍵**…防波堤・井戸の中にいるおじいさんの出す条件をクリア
- ●**ふえの形をした鍵**…近海の離島・一番右下の民家内の黄色い宝箱の中
- ●**たいこの形をした鍵**…ハワイ・魚屋左の民家内の青い宝箱の中

★ぬしなどの大物を狙うときは、残り体力を多めにしておこう。

釣りテクワンポイント 背びれが背中全体についている魚を釣るときは、まず背びれに注目。寝ていた背びれが垂直になる瞬間に糸を巻くと、素早く魚を引き寄せることができる。ただ、このタイプの魚でも例外はあるので、魚の動きが止まったときや、糸がたるんだときには素早く巻こう。

VS ぬし 母・由美子編

モロコ鍋の食材を集めるには、それなりのお金が必要。北海で、サケなどをたくさん釣ってかせごう。

モロコ鍋の材料を入手

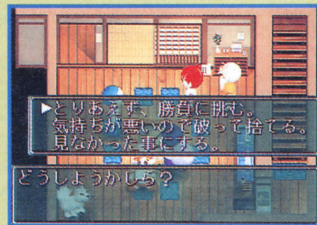
ぬしを出現させる条件は、モロコ鍋ノートにある、モロコ以外の材料をすべて集めること。ほとんどのものは八百屋で買うことができるが、鶏肉だけは別。鶏肉はハワイ・魚屋の左の民家にいるお姉さんの出す条件をクリアしなければならないのだ。お姉さんの出す条件はアカイサキ2匹との交換。だが、この条件をクリアした後、さらにマグロのお寿司を要求される。この条件をクリアするとさらにアカイサキを釣ってきてほしいと頼まれるが、ここは素直に引き受けておこう。なぜなら引き受けた場合、アカイサキを釣ってこなくても鶏肉がもらえるのだが、断るとグリーンスリーブスの譜面を渡され、「曲を完成させないと鶏肉はあげない」と言われることになるからだ。もし断ってしまった場合は、下にある表を見て花を集めよう。

グリーンスリーブス完成に必要な花

●アヤメ…北海の離島	●ハマギク…防波堤
●エゾスカシユリ…北海の離島	●ハマニカナ…南海の離島
●バラ（赤）…防波堤	●ミヤコグサ…南離の離島
●バラ（黄）…防波堤	●オオハマボウ…南海の離島
●チュウリップ（ピンク）…防波堤	●ブルメリア…ハワイ
●チュウリップ（赤）…防波堤	●ハイビスカス（ピンク）…ハワイ
●タンポポ…防波堤	●ハイビスカス（黄）…ハワイ
●ハマダイコン…防波堤	

ぬしを釣り上げる

ぬし・モロコのいる場所は、近海。北海の離島へ行く看板を下に行ったあたりに赤い魚影があるぞ。つけるエサは小さな魚、サオは何でもいい。モロコがエサに食いついたら、見るのは背びれ。背びれが垂直に立つ瞬間を見計らって糸を巻くと、意外と楽に釣り上げられるはずだ。モロコは比較的岸に近いところにいるので、エサさえ遠くに飛ばせれば、陸から釣り上げることも可能だ。船に乗るのがめんどうなときは、陸から狙ってみよう。

⬆ほかの魚がじゃまだと思ったら、先に釣り上げてしまうのもひとつの方法だ。

⬆帰宅後に、この選択肢で挑戦を受けないとバッドエンドになってしまうので注意！

ここまでに手に入れられる鍵

- ●黄色の鍵…北海の離島・マップ左で釣りをしている少女から
- ●赤色の鍵…北海の離島・マップ左上の民家内のツボの中
- ●青色の鍵…北海の離島・公園にある黄色い宝箱の中
- ●ギターの形をした鍵…近海の離島・海賊のアジト前にある赤い宝箱の中
- ●たいこの形をした鍵…南海の離島・釣具屋の下にある民家内の赤い宝箱の中

VS ぬし 妹・亜由美編

亜由美編も、熱帯魚飼育用の道具にお金がかかる。北海で魚を多く釣り、ムダ遣いしないように心がけよう。

熱帯魚飼育のアイテムを入手

熱帯魚飼育用の道具は南海の離島にある釣具屋で買える。ただし、水温計はハワイ・魚屋の左にある民家内の青い宝箱、水質調整剤はハワイ・教会の上にある民家内の青い宝箱の中から入手すること。宝箱を開けるには青色の鍵が必要になるので、必ず取っておこう。熱帯魚飼育メモにすべてのチェックマークがついたら、次はカメを助けるイベントへ。

⬆青色の鍵さえあれば、ハワイでふたつのアイテムが手に入る。

南海の嵐を静める

南海の離島に行くには、竜宮城のお姫様に会う必要がある。それにはまず、ハワイにいるカメからルアーを取り、北海の離島の寿司屋の客からもらった塗り薬でカメのケガを治す。すると、ハワイ沖から竜宮城に行けるようになるぞ。

⬅お姫様と話せば、南海の離島への行き来が可能になる。

ぬしを釣り上げる

亜由美編のぬしは自分で選ぶため、いる場所もさまざま。エサも選んだ魚によって変わるが、基本的に使えるのはオキアミ。これで食いつかないようなら、小さな魚に変えてみればほぼ釣れるようになるだろう。熱帯魚は動き自体はゆるやかだが、けっして引きが弱いわけではない。特に水面にさしかかったときに暴れないかを注意して見ておくように。基本的に、動きが止まったら糸を巻くようにすれば、必ず釣り上げられるぞ。

⬆地図で、選んだぬしがどこにいるかをしっかり確認しよう。

⬆エサの基本はオキアミだが、ぬしは2匹いるので、それぞれに違う場合もあるぞ。

ここまでに手に入れられる鍵

- ●赤色の鍵…防波堤・カッパのヒロタカから
- ●ギターの形をした鍵…防波堤・帽子をかぶった男の子から
- ●ふえの形をした鍵…防波堤・船宿屋さんからイベントクリアで
- ●黄色の鍵…防波堤・廃墟内の赤い宝箱の中
- ●青色の鍵…近海の離島・廃墟内の黄色い宝箱の中
- ●たいこの形をした鍵…南海の離島・おじいちゃんの家の引き出しの中

釣りテク ワンポイント

ヒラメなどのひれが背中にない魚や、サケなどの背びれが小さい魚の場合、ひれを見て糸を巻くのは難しい。これらのタイプの魚の場合はとにかく動きを見て、止まったときに糸を巻くしかない。すぐに動きだすわけではないので、多少巻き取りが遅れても大丈夫だ。

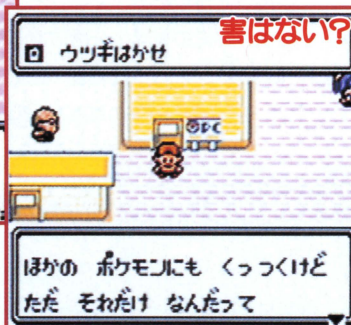
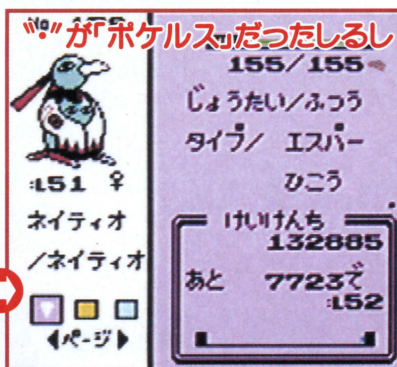
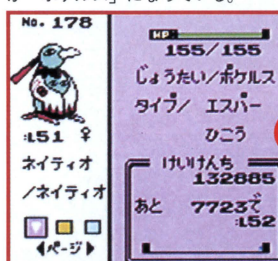
●任天堂
●¥3,800 ●1～2人用
●8M ●B

攻略ポイント 謎の生命体ポケルス。どうしてこの「ポケルス」状態になるのかは、まったくのランダム。ただし今回効果が判明したので、いろいろと遊んでみよう。

攻略データ
●クリア時間――30時間以上
●難易度――★★★
●おススメ――育成好き
ポケモン集めや対戦など、こどもから大人まで楽しめる要素がたくさん。
●推定販売本数――603万本
●メーカーアドレス
http://www.nintendo.co.jp

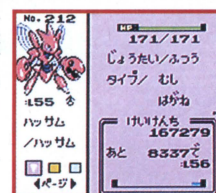
『ポケモン金・銀』最大のヒミツ「ポケルス」にせまる!

戦闘をしたあと、たまにポケモンの状態が「ポケルス」になることがある。これは、ポケモンにポケルスという小さな生命体がくっついている状態なのだ。「ポケルス」状態といっても特に害はなく、しばらくすると元に戻るので心配しなくていいぞ。今回は、この「ポケルス」の効果を大公開します。

⬆ポケルスのついたポケモンがいると、ほかのポケモンにもついてしまう。
➡ウツギ博士の話では害はないらしい。でも少し気味が悪いよね。

⬇ポケルスがついたポケモン。状態が「ポケルス」になっている。

“•”が「ポケルス」だったしるし

⬆2～4日たつと元に戻るが、タイプの右下に“•”がつく。これが「ポケルス」だったしるしだ。

わかっている「ポケルス」の効果

ポケルスは、対野生ポケモン戦、対トレーナー戦、どちらでも戦闘終了時に非常に低い確率で、てもちポケモンの1匹につく。また、てもちに「ポケルス」状態のポケモンがいると、リストの上下にいるポケモンにもポケルスがつくことがあるぞ。「ポケルス」状態になったポケモンは、ふつうより能力値が少し早く上がる。

⬅能力値が上がるのが少し早くなるとか。

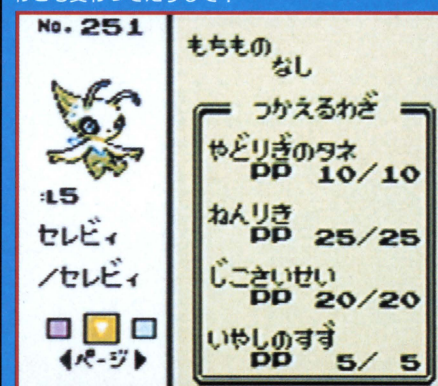
わざに隠された秘密を大公開!!

ポケモンの使うわざの中には、特定の状況になったときに隠された効果を発揮するものがある。この効果を知っていると、対戦でかなり有利に戦えるので、必ずチェックしておこう。表中の「はれ」は「にほんばれ」を使ったとき、「あめ」は「あまごい」を使ったときの状態のこと。対戦では積極的に使おう。

わざ名	隠し要素
あさのひざし	「はれ」のときは回復量は倍に、「あめ」のときは半分になる
こうごうせい	「はれ」のときは回復量は倍に、「あめ」のときは半分になる
つきのひかり	「はれ」のときは回復量は倍に、「あめ」のときは半分になる
ソーラービーム	「はれ」のときは「ためないで」攻撃可。「あめ」のときは威力が半減
かみなり	「あめ」のときは必ず命中する。「はれ」のときは命中率が50%になる。またどちらのときでも「そらをとぶ」を使っている相手に攻撃可
かぜおこし	「そらをとぶ」を使っている相手に攻撃可。またダメージが倍になる
たつまき	「そらをとぶ」を使っている相手に攻撃可。またダメージが倍になる
じしん	「あなをほる」を使っている相手に攻撃可。またダメージが倍になる
マグニチュード	「あなをほる」を使っている相手に攻撃可。またダメージが倍になる
せいなるほのお	自分が「こおり」状態でもわざが出せ、さらに「こおり」が解ける
ころがる	自分が「まるくなる」を使用したあとに使うと、相手に倍のダメージ
ふみつけ	「ちいさくなる」を使用した相手に倍のダメージを与える
じわれ	相手のポケモンのレベルが自分より高いと当たらない。低いほど命中率が高くなる
つのドリル	相手のポケモンのレベルが自分より高いと当たらない。低いほど命中率が高くなる
ハサミギロチン	相手のポケモンのレベルが自分より高いと当たらない。低いほど命中率が高くなる

セレビィ情報局

タイプはエスパー/くさ

251匹めのポケモン「セレビィ」のタイプがついに判明したぞ!!「エスパー/くさ」というめずらしいタイプで、タマタマやナッシーなどと同じタイプのポケモンなのだ。ときわたりポケモンということで、レベルアップで覚えるわざも変わってたりして?

⬅最初から使えるわざも、エスパーとくさの使いやすいわざがあるぞ。

ポケモンの育て方 ポケルスがつくと、ポケモンの能力値の上がり方が少しだけ早くなる。ただし、ポケルスがつくかどうかは完全に運なので、ポケルスを狙って時間をかけるより、地道にポケモンを育てたほうがいいぞ。運良くポケルスがついたら、ラッキー程度の気持ちでポケモンを育てよう。

お宝求めてまたまたワリオが大冒険！

ワリオランド3 ♪不思議なオルゴール♪

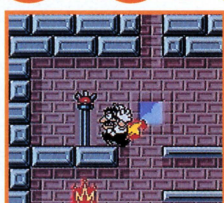
GB ACT 発売中

●任天堂
●¥3,800 ●1人用
●16M ●B GBカラー専用

攻略ポイント ●ワリオのさまざまなアクション、そして敵の攻撃を受けると起こるさまざまなリアクションを使いこなすことがポイント。使いどころをよく考えよう。

攻略データ
●クリア時間――10時間
●難易度――★★★
●おススメ――悪役好き
悪役のクセに主役になってしまう図々しさがたまらないという人に。
●推定販売本数――31万本
●メーカーアドレス
http://www.nintendo.co.jp/

不死身のワリオが大活躍！ リアクション解説とチャートで徹底攻略するぞ！

ワリオは、敵の攻撃を受けるとさまざまなリアクションを起こす。そのリアクションのうち、先に進むために欠かすことのできない重要なものを10種類、ピックアップして解説しよう。さらに、進むルートを順番にまとめた便利なチャートも紹介するぞ。

⬅いろんなリアクションを使って謎を解け。

燃える
おシリに火がつき、そのまま一定時間走り回ったあと、火だるまになる。火だるま状態なら、炎マークのブロックを壊すことができるぞ。
コイツを使えー！ ファイアーロボなど

ゾンビ
動きは鈍くなるが、敵や障害物に対して完全無敵になる。この状態のときに上スルー床でジャンプすると、下に落ちてしまう。
コイツを使えー！ ゾンビ

つぶれる
せまい通路を通り抜けたり、ヒラヒラと空中を舞い降りることができる。ふつうでは行けないような場所にも行くことができるのだ。
コイツを使えー！ オモトンなど

太る
動きが鈍くなり、ジャンプ力もダウンしてしまうが、体当たりで敵を倒したり、ジャンプで足元の固いブロックを壊すことができる。
コイツを使えー！ コックンなど

顔がふくらむ
顔がふくらみ、フワフワとひたすら上へ飛んで行く。ジャンプでは行けない高い場所にも行くことができるが、下には降りられない。
コイツを使えー！ ふっくらげなど

バネ
バネになってジャンプ力がアップし、ひたすら上へ跳ねていく。Ⓐを押し続ければさらに高くジャンプできる。下には降りられない。
コイツを使えー！ ハンマーロボ

ドラキュラ
こうもり型とおばけ型があり、Ⓑで切り替えることができる。こうもり型なら空を飛べ、おばけ型ならジャマなつまりカエルを通り抜けられる。
コイツを使えー！ コバット

糸玉
ただひたすら転げ回り、ジャンプすることもできないが、この状態なら体当たりで敵を倒すことができ、糸玉マークのブロックも壊せる。
コイツを使えー！ いも虫

透明
透明になれば目玉シャッターを通り抜けることができる。ただし敵の攻撃は受けるので注意。なお、この状態だと宝箱を開けることができない。
コイツを使えー！ マッドモージタイン

雪だるま
坂道で転がると雪だるまがどんどん大きくなり、転がっているときは雪だるまマークのブロックを壊せる。大きくならないと壊せないブロックも。
コイツを使えー！ 天井から降る雪

この順番で進めばOK！ 便利な攻略チャートでエンディングまで一直線!!

エンディングまでに必ず通るべきルートを順番に並べた攻略チャートを紹介するぞ。ちなみにチャートの内容は左から、ステージ名／入手できるお宝／カギと宝箱の色だ。

1. N1 出発の森／破壊の斧／灰
2. N2 静かな村／無色山の石板Ⅰ／灰
3. N3 広大な平原／無色山の石板Ⅱ／灰
4. W1 砂漠の遺跡(夜)／竜巻を鎮める書切れはしⅡ／赤
5. W1 砂漠の遺跡(昼)／竜巻を鎮める書切れはしⅠ／灰
6. W2 火山のふもと(ボス戦あり)／鉛のオーバーオール／灰
7. N1 出発の森／雨雲の壷／赤
8. W3 雨水の池／エレベーターの歯車Ⅰ／灰
9. W4 混沌とした街／エレベーターの歯車Ⅱ／灰
10. S1 深々とした草原(ボス戦あり)／封印のオルゴール／灰
11. S2 巨大橋／不思議な種／灰
12. N3 広大な平原／復活のリング(赤)／緑
13. W3 雨水の池／復活のリング(青)／赤
14. S3 復活の塔／カエル王子の足ヒレ／灰
15. W3 雨水の池(ボス戦あり)／霧よけの扇子／緑子／緑
16. E1 よどみの沼／異形の笛／灰
17. N2 静かな村／吹雪の呪文書／赤
18. S1 深々とした草原／氷結の杖／緑
19. E2 凍り付いた海／破壊の帽子／灰
20. W4 混沌とした街(ボス戦あり)／封印のオルゴールⅡ／赤
21. N4 激流の川辺／怒りの矛／灰
22. N5 満ち引きの海岸／怒りの呪文書／灰
23. S4 険しい渓谷／パワーグローブ／灰
24. N5 満ち引きの海岸／巨人の足／灰
25. W2 火山のふもと／龍の牙／青
26. S4 険しい渓谷／龍の角／赤
27. E1 よどみの沼(ボス戦あり)／龍の鱗／赤
28. W6 西の火口／銀色の蛇眼Ⅰ／灰
29. E4 巨大な穴／銀色の蛇眼Ⅱ／灰
30. S3 復活の塔／ニンニクボール／赤
31. N6 ウミガメ岩場(ボス戦あり)／封印のオルゴールⅢ／灰
32. S5 炎の洞窟／浄化の杖／灰
33. S2 巨大橋／真実のランタン／青
34. E2 凍り付いた海／真実の炎／緑
35. E3 幻影の城／鋼鉄のオーバーオール／灰
36. N6 ウミガメ岩場／太陽のかけらⅠ／緑
37. W1 砂漠の遺跡(ボス戦あり)／太陽のかけらⅡ／青
38. E4 巨大な穴(昼)／ジャンピングブーツ／緑
39. E1 よどみの沼(ボス戦あり)／封印のオルゴールⅣ／緑
40. W5 深海／爆弾スイッチ／灰
41. S5 炎の洞窟／風神の袋／緑
42. E1 よどみの沼／微風の目／青
43. N1 出発の森／カエル王子の手袋／緑
44. N4 激流の川辺(ボス戦あり)／小人／緑
45. S3 復活の塔／火口へ向かう裏口の地図／緑
46. E6 東の火口／スーパーパワーグローブ／灰
47. E3 幻影の城／あくびの粉／緑
48. N1 出発の森(ボス戦あり)／封印のオルゴールⅤ／青
49. 神殿(ボス戦あり)

クリア後のお楽しみ 七色のクレヨンを7本すべて集めると、ミニゲームの「GOLF」(Lv.1～3)を楽しめる。全25ステージの音符コインをすべて集めると、ミニゲームの「GOLF」(Lv.4)を楽しめる。全100個のお宝をすべて集めると、各ステージでタイムアタックを楽しめるようになる。

隠しモードの戦争編のコツをお届け!!

パワプロクンポケット2

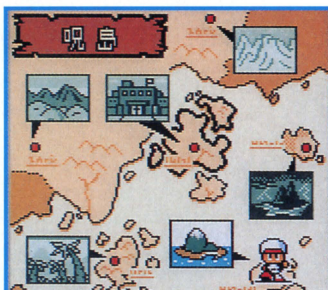
SLG　発売中

●コナミ
●¥4,500　●1人用
●16M　●通信対応　B

攻略ポイント　●戦争編で育成したキャラも転生可能（再度戦争編には使用不可）。したがって、アイテムを入手して、サクセスに転生させるのが、最強選手を育成する近道だぞ。

攻略データ
●クリア時間—2時間（1プレイ）
●難易度————★★★★
●おススメ——サクセスファン
『パワプロ』のサクセス&育成ゲームが好きな人には最適。
●推定販売本数———19万本
●メーカーアドレス
http://www.kceo.co.jp/

戦争編をクリアするためのポイントをサクッと攻略!!

本編で5人の選手を育成すると、出現する戦争編。これは、戦地におもむきながら能力を上げていく、まるで野球とは関係ないモード。ただ、アイテムが豊富で、転生用選手を作るには最適。ちなみに呪島は、3か所の戦線に移動すると出現（2度めからはどこかに3回行くと出現）。ダイジョーブ島は、呪島を含めた3か所に行くと、25%の確率で出現。

⬆基本は呪島でのアイテム集めだろう。ダイジョーブ島も成功率が高いぞ。

各戦線で変化する能力値

北方戦線	安				普				危			
	体力	ツキ	すばやさ	変化	体力	ツキ	すばやさ	変化	体力	ツキ	すばやさ	変化
	-6~-4	-2~1	1~4	1~3	-10~-4	-7~1	4~10	3~7	-13~-7	-1~2	6~15	4~9

西方戦線	安			普			危		
	体力	ツキ	筋力	体力	ツキ	筋力	体力	ツキ	筋力
	-6~-4	-4~1	2~5	-11~-6	-2~1	4~8	-15~-7	-2~2	6~16

南方戦線	安			普			危		
	体力	ツキ	技術	体力	ツキ	技術	体力	ツキ	技術
	-7~-6	-3~1	2~4	-15~-4	-8~1	4~8	-15~-7	-2~3	6~18

イベント　戦場で死なないために覚えておきたい定期イベント

本編のサクセス同様、戦争編にもイベントが用意されている。とは言うものの、ランダムイベントが多いのでさけることは難しい。さらに、それらのイベントは、マイナスなものが多いので、即死もあり得るこのモードでは怖いところ。まぁ、結局運まかせなイベントは無視して（笑）、回避可能なマイナス定期イベントをここで紹介しよう。その週になったら、呪島や違う戦線に行って災難を回避するように。

西方戦線でのマイナスイベント（51,76,81,87週め）
西方戦線では、なぜかマイナスな定期イベントが多い。まぁ、ツキが下がる程度のものだが、さけられるならさけておきたい。イベントは、左に書いてある週で発生し、ツキが-5〜-8される。ただし、76週めでは、運がいいと体力が+10されることも。81週めでは、ツキが-6されるが、野手の場合にかぎり、「逆境○」を獲得できる。

南方戦線でのマイナスイベント（149〜150週め）
爆撃のミニゲームが2回連続で発生するイベント。このイベントでは、呪島以外の島にいても強制的に南方戦線に召集されてしまうので注意。爆撃をさけたければ、呪島に行くしかない。ミニゲームでは、体力が15以下だと即死（1、2回両方）。生き残っても体力とツキが大幅にダウン（1回め：体-20、ツ-6、2回め：体-25、ツ-6）する。

呪島　地雷でさけながらパワーアップ&アイテム収集せよ

この呪島のルールは地雷をさけて出口まで行くだけと単純明快。しかし、これが案外難しい。というワケで、この呪島で最後まで生き残るヒケツを紹介だ。右のポイントをふまえつつ、下の鉄則を読むベシ！

生き残るためのポイント
1. 地雷の法則性を覚えろ!!
2. ×印は必ずつけろ!!
3. 安全な場所は全部ツブす!!
4. 詰まったら違う方向から攻めろ!!
5. それでもわからなければ、運まかせでつっ込む!!

地雷をさけるための鉄則

1 121の法則
地雷の位置を知る唯一の手がかりが、掘った場所の数字。しかし、その数字だけでは、爆弾の位置はわかりにくい（特に爆弾の多くなる後半は）。そこで、覚えておきたいのが、この法則。掘った場所の横3列が1、2、1の順番で並んでいる場合は、必ず1の上に地雷は設置されているのだ（2の上は安全ということ）。

⬆2の上を掘り進め。これを知らないと10地区到達は不可能に近いぞ。

2 地雷はナナメが好き
地雷は横やタテに連続して並んでいる確率が低い。進む場所がどうしてもわからなくて、周りの地雷の位置がいくつか判明している場合は、その横に進むのも手だ。あくまで確率が低いだけなので、並んで地雷が設置されている場合もあるけど。

3 周囲の地雷を数える
周りの地雷を数え間違えて地雷を踏む、というのが、案外ありがち（私だけ？）。地雷の場所が判明したら×、安全なところはできるだけ掘り、地雷の数と地面の数字を、一致させておこう。基本的なことだが、慣れてくるとおちいりやすい失敗なので注意。

ダイジョーブ島　基本はいつものダイジョーブ博士と同じ

本編のサクセスと違うのは、ここに来たら必ず実験をしないといけない点。ただ、実験で死ぬことはないし、成功率も高いので「危」を選択し、選手の能力アップに集中するのも手だ（確実にツキが下がるが）。ギャンブルしたくない場合は、「安」を選択しよう。

実験の成功率

安	75%
普	53%
危	50%

⬆「普」は能力、成功率が中途半端。

終戦を向かえると……
変な設定の戦争編だが、ちゃんとエンディングが用意されているぞ（当たり前か）。その期間は200週で、クリアすると「金の勲章（威圧感がつく）」が貰えるのだ。ちなみに100週経過すると、「銀の勲章（最初から世間評価+20）」ももらえる。「銀」のほうがありがたいかな？

GB ACT 発売中

武装要塞「ガルエード」に潜入し、メタルギアを破壊せよ！

メタルギア ゴーストバベル

●コナミ
●¥4,500 ●1〜2人用 通信対応
●16M ●B GBカラー専用

攻略ポイント ●敵に発見されると危険モードになり、敵兵が次々と出現する。逃げることに専念しよう。

攻略データ
●クリア時間――10時間
●難易度――★★★★
●おススメ――潜入マニア

任務はあくまで潜入！ 敵に見つからないように進むための知識を伝授！

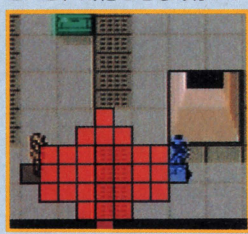
このゲームでは、敵に見つからないよう物かげなどに身を隠し、なるべくムダな戦闘をさけて進むことが大切。そこで今回は、敵に見つからないように進むための知識やテクニックを紹介するぞ。これを読めば、敵に発見されることも少なくなるだろう。

⬆なるべく敵に見つからないよう、慎重に進もう。

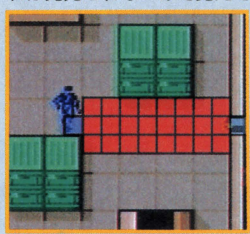
敵の視界を知ればもう安心

敵の視界範囲は意外と狭い。視界範囲がどれくらいか知っていれば、敵からムダに大きく逃げ回らずに、最小限の動きで任務を進められるというもの。敵兵と監視カメラの視界範囲は以下のとおりだ。

敵兵の視界

うしろ方向は当然ながら範囲外。さらに横方向もほとんど範囲外なのだ。正面でも、ある程度なら近づいても気づかれない。うしろや横から近づき、気絶させるのがいいだろう。

⬅赤い部分が敵兵の視界範囲。それほど広くはないのだ。

監視カメラの視界

敵兵同様、横方向はほとんど範囲外。正面方向に少し広くなっているが、敵兵とたいした差はない。なお、ダンボールを装備してじっとしていれば発見されないので覚えておこう。

⬅赤い部分が監視カメラの視界範囲。正面方向に少し広い。

敵兵は物音には敏感

敵兵は、視界はあまり広くないのだが、物音には異様に敏感。水たまりや音が鳴る床を歩くと、寝ている敵兵にもすぐに気づかれてしまう。これらの場所を通るときには、ほふくすれば、音を立てずに通り抜けられるぞ。

⬆これだけ離れていても気づかれてしまう。

⬅物音を立てないよう、ほふくで通り抜けよう。

GB RPG 発売中

知恵と勇気をふりしぼって、無人島から脱出するRPG

サバイバルキッズ2 脱出!!双子島！

●コナミ
●¥4,500 ●1人用 通信対応
●8M ●B

攻略ポイント ●食料系のアイテムは荷物になるので、入手場所をおぼえたら食べてしまおう。

攻略データ
●クリア時間――6時間
●難易度――★★★
●おススメ――無人島好き

アイテムを使いこなすことが生存のコツ

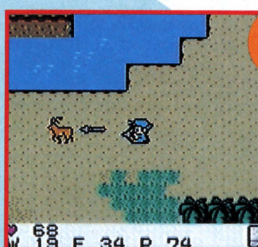
無人島で生き残るには、探索して入手したアイテムをうまく使いこなすことが重要だ。アイテムは出現する場所が決まっているので、手に入れた場所は覚えておけば、必要になったときラク。レシピ表のアイテムは便利なので早めに作ろう。

水や食料はここでゲット！

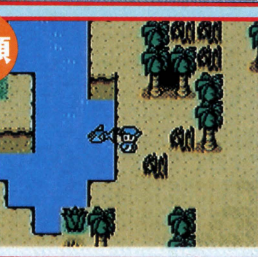
水

➡川や井戸などで入手。水筒はいつも満杯に。

肉

⬅ウサギやシカが狙い目。必ず火を通そう。

魚類

➡水面ではねる魚が目印。つりざおが必要。

その他

⬅木の実は保存期間が長いので重宝するぞ。

サバイバルに役立つアイテムを作る

入手した素材を合成すると、新しいアイテムを作ることができる。あると便利なモノばかりでなく、ないと先に進めないモノもあるので、アイテムの合成はマメに。表のアイテムは最後まで役立つのでゲットしよう。

⬇たいまつに必要なじゅえきは、この木で入手。

⬆とがったてつへんは、この切り株にアリ。火を使え！

作れるアイテム	必要な素材
いっぽんづり	たけ、いと、つりばり
おの	とがったてつへん、きのぼう
たいまつ	きのぼう、じゅえき、つた
つりざお	しなるき、たけ、つた
なわばしご	きのぼう、つた、つた
ひっけどうぐ	きのぼう、きのかわ
ミネラルすいとう	すいとう、もくたん
や	とがったいし、きのぼう、とりのはね
ゆみ	しなるき、つた

こまったらパロに聞け！

『サバイバルキッズ2』は普通のRPGのように、情報をくれる村人などがいない。そのため、最初は何をやればいいのか迷いがち。そんなときは、オウムのパロが教えてくれるヒントが役に立つ。パロはゲームの序盤で仲間になるので安心してね。

GB ACT 発売中

ひたすら掘り進むだけなのに、メチャクチャ楽しいACT

ミスタードリラー

●ナムコ
●¥3,800 ●1人用
●8M ●B GBカラー専用

攻略ポイント ●とにかく止まらずに、どんどん掘っていったほうが、意外にミスは少ないのだ。

攻略ポイント
●クリア時間―――8分
●難易度―――★★★★
●おススメ―――老若男女

1000mモードを本気でホリススム!!

落ちてくるブロックは左右に同じ色があるとくっつく性質がある。これを利用して頭上にブロックの屋根を作り、安全な場所を作ろう。このテクニックをふまえたうえで、深度ごとの攻略をするぞ。

2 400m地点でエアを完全回復

300mから先はエアがブロックに囲まれている。エアが80%以上あるなら、この地点はエアを取らずに一気に進んでよし。この先の400m地点で十分にエアを回復できるのだ。

⬆大きいブロックを壊して進むと移動が早い。

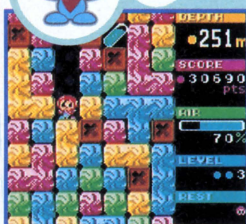
4 ここから先はスピード優先!

⬆エアを取るのに迷うくらいなら先を急げ。

エアを囲む×ブロックの下を掘ってどんどん進み、落ちてくるエアは確実にゲットしよう。900m地点でエアの量と残機に余裕があれば、自機をぎせいにして進むのもひとつの手だ。

0〜300m　300〜500m　500〜800m　800〜1000m

1 ひたすら連打でススム!

⬅エアは必要な分だけ取って進もう。

最初はブロックの落下スピードが遅いので、どんどん掘り進んだほうがミスは少ない。進む方向にあるエアを取っていれば、他のエアを無視しても、十分なエア量がキープできる。

3 掘る方向を見極めろ!

➡×ブロックが屋根になり意外に安全。

エアを囲む×ブロックとその下方向にある×ブロックが、連鎖で消えるように掘る。あとは、落ちてくるエアをゲットするだけ。このとき、ブロックが落ちてくることがあるので注意しよう。

真のドリラーをめざせ!

ノーミスか1機3万点の残機ボーナスを含めて55万点以上でクリアーすれば"ミスタードリラー"の称号が与えられるぞ。

GB ACT 8月1日書換え

FCの名作ACT『バルーンファイト』がNPで復活!

バルーンファイトGB

●任天堂
●¥1,000 ●1〜2人用 通信対応
●F2 B1

攻略ポイント ●独特の操作感に慣れることが先決。風船は、なるべくいつもふたつある状態にしておこう。

攻略ポイント
●クリア時間―――4時間
●難易度―――★★★
●おススメ―――レトロファン

風に飛ばされた弟を助けるための必勝テクニックを紹介!

風船につかまって空を飛ぶアリスを操作して、障害物や動物たちをよけて先に進み、風に飛ばされた弟を助け出そう。独特の操作感が魅力のゲームだが、慣れるまではなかなか先に進めないかも。そんな人のために、基本となるテクニックを紹介するぞ。

独特の操作感に慣れるべし

このゲームでは、飛行中はSTGのように自由に移動できるわけではない。またジャンプも少しクセがある。というわけで、アリスを思いどおりに操作するためのコツを伝授しよう。

⬅はじめのうちは、独特の操作感にとまどってしまうかも。

●飛行のコツ

飛行中は慣性が働き、急に止まったり向きを変えたりはできない。Ⓐをチョンチョンと押せばその場で浮遊できるので、障害物や敵の動きを見ながら、少しずつ移動しよう。

⬆あまり大きく動かさないようにしよう。

●ジャンプのコツ

風船を持っていない状態で地面に着地しているときにⒶを押すとジャンプできる。ジャンプ中に障害物にぶつかると、そのまま下に落ちずに跳ね返ってしまうので注意しよう。

⬆このような場所では垂直ジャンプで敵をよけよう。

Q ボス戦はどう戦うの?

A 2、4、6、8ステージにはボスが登場する。ボスにダメージを与えるには、風船を持っていない状態で上から踏みつければOK。これを何回かくり返せば、ボスを倒すことができる。

⬅風船を持っている状態ではダメージを与えられない。

Q アリスの当たり判定は?

A 風船は突起物や鳥などに触れると割れるが、アリスはこれらに当たってもOK。たき火や雷など、一撃でやられてしまう敵には、アリスと風船の両方に当たり判定があるので要注意。

⬅風船を持っていなければ、敵をくぐりぬけられるぞ。

『ドリラー』中級者の館

まずは真上にブロックがないように掘ることと、横に進むときはブロックの屋根をうまく作ることを心がけよう。ブロック落下の心配がなくなるので、考える余裕が生まれるぞ。その時間を利用して、×ブロックに囲まれているエアの取り方を考えるのだ。

新作ソフトをしっかりチェック

Hot Game Preview

今回はマリオの超おもしろテニスとRPGの2本が登場！　『ドラえもん』もチェックね！

soft

Previewer

マリオテニス64

7月21日

●大人気『マリオゴルフ64』に続く、キャメロット制作の痛快ファミリー向けテニス。

●任天堂●SPG●¥6,800

ドラえもん3　のび太の町SOS！

7月28日

●のび太の町を冒険できたり、ドラミちゃんを操れたりと新要素満載の人気ACT最新作。

●エポック社●ACT●¥6,800

マリオストーリー

8月11日

●多くの新要素が詰め込まれ、今までとは違う冒険を体験させてくれる最新マリオゲーム。

●任天堂●RPG●¥6,800

上野浩明

●テニスゲームはちょっと苦手という人でも、いきなり楽しく遊べて、自分はテニスゲームがうまいんじゃないかと思わせてくれる、操作性の良さが最大の特徴です。任天堂ゲームの良さと言ってもいいでしょう。またいろんなミニゲームもあり、味付けもしっかりしています。ただ万人受けするゲームではありますか、うまくなった人や上級者にとって、高度なテクや戦略性の面で、少し物足りなさを感じるかもしれません。でもまあ良くできたソフトです。特に4人対戦がベリー楽しい。

●とにかく音が最高。おなじみのキャラたちは、ほとんどすべてのセリフをしゃべってくれますし、聞き覚えのある曲もふんだんに使われています。そのほかのBGMもとてもテンポが良いです。一方、操作系は『ゼルダ』っぽいのですが、視点の切り替えが不自由なので、場所によってはとてもストレスを感じます。全体の雰囲気がとても良いだけに惜しまれます。あと、のび太の町を自由に歩けるのも楽しかったのですが、そこでのイベントが少なかったのはちょっと残念でした。

●レベルアップ時に上昇させるステータスをプレイヤーが選べたり、身につけるバッジによってマリオの能力が変化したりと、イロイロな能力をもったマリオに育てられるようになっています。マリオが身につけている能力によって戦闘も変化しますので、成長のさせ方は重要な要素です。ストーリーは一本道ですが、サブイベントがふんだんに隠されているので、飽きることもありません。マリオを主人公におなじみのキャラが総出演するRPGとして、夏休みにオススメの1本ですね。

高見沢有志

●操作性が良く、3Dスティックでスムーズに球をコントロールできるのが気持ちいい。また、球を打ち返しやすく、簡単にラリーを長く続けられるのも楽しいね。ただ、球を取りやすいぶん、あまり使えないネットプレイをしたくなってしまう。アイテムを使った対戦や、リングを取り合う対戦など、いろんなルールで遊べるし、隠し要素もたくさんあるので長く遊べてオトク。4人同時で遊べるので、ひとりで遊ぶよりも、友だちを集めて多人数でワイワイ遊んだほうがオモシロイ。

●次に何をしたらいいかを教えてくれたり、クリアしたステージに戻ってアイテムを補給できたりと難易度は低め。ひとつのステージもそんなに長くなく、気軽に遊べるのがいいね。ただし場所により町の中では視点変更ができるのに、アクションステージではできないこと。このため、アクションステージで画面手前に何があるのかわかりにくかったり、ジャンプで足場を渡りづらい。のび太の町を歩き回れるのはファンの人にはたまらないだろうけど、できることがあまりにないのが残念。

●フィールドのブロックを叩いてコインを取ったり、敵を踏んで先制攻撃をしたりとアクションの要素も多く、フィールドを歩いていても飽きないね。タイミングよくボタンを押して攻撃力を上げるなど、常に戦闘に集中させるシステムも新しい。反面、タイミングよくボタンを押さないと戦闘がつらくなるのが気になった。それでもついつい夢中になってしまうゲーム内容と難易度は、さすが任天堂という感じ。キャラはペラペラだけど、お話はボリュームがあるので、夏休みにピッタリだぞ。

佐々木麻里菜

●やっぱり夏はスポーツでしょ、テニスでしょ！『マリテニ64』は当たり判定が広いぶん、球を拾いやすい。だから「取れないかも！」という球でも頑張って追いかければ、打ち返すこともできるわけ。当たり判定が広いということは、上級者と初心者のミゾを埋めてくれて、本当に「誰にでも気軽に」遊べるのです。キャラによって能力が異なるから、いろんなタイプを試して、自分に合うキャラを探すのも楽しみのひとつ。とにかく対戦（2人でも4人でも）が燃えまくりです！

●今までの『ドラえもん』シリーズのなかでは、いちばん楽しかったな。まず、キャラが操作しやすい。行きたい方向に3Dスティックを押せば、たったか歩いてくれるし、キャラもプレイヤーが好きなように使い分けできます。惜しいのはカメラ視点。ときどき、物陰に隠れてしまうと、自キャラが見えなくなってしまうの。かなりイイ線までいっていたので、この点は次回作で改良を望みたいです。マップ自体が狭くなったおかげで、無駄に歩き回らなくて済むようになったのも◎。

●ゲームシステムは、多少小さい子向けな感じもしたけど、だからと言って「めちゃ簡単」というワケでもない。一度も取説を読まずに進められるわかりやすさは、さすが任天堂です。特に、演出がめちゃめちゃカワイイ!! ペラペラした紙のようなキャラたちに、カラフルな背景。センスの良さに加えて、ほのぼのムード満載で、本当に心から楽しめます。もちろんアクション性もバツグン。誰にでもわかりやすく、適度に難しく。見事なバランスを持った作品として満点です！

ハセキミコ

●何度もこのコーナーで言ってるように、SPGって圧倒的に苦手で、なおかつ興味もないこの私なんですが、この『マリオテニス64』、実に楽しいです。初めてさわった人でも難なくなじめる操作性が何よりGOOD。格闘モノや、RPGもそうですが、この「すぐなじめる」感覚ってかなり大事だと思うんですよ。逆に言やあ、そうでないソフトのほうが圧倒的に多いんですが。この「マリテニ」に関して言えば、100点あげていいくらいのデキです。やったことない友だちとすぐ対戦できるって大きいよね。演出もいいし、どのモードも楽しいし、この夏休みはこれ1本で相当遊べます。

●日本が誇る猫型ロボット、あったまテカテカのドラえもんさんがN64に登場です。ドラさんたら今回もポリゴンしちゃってます。N64独特の柔らかいタッチが結構GOODですな。内容は、すんごーく平たく言っちゃうと、ドラえもんの『マリオ64』といったところ。対象年齢も難易度も低めですな。正直言って、ゲーム内容そのものよりも、キャラクターのしゃべくりまくりに驚いたっす。N64史上初の声優ゲーと言っていいくらいしゃべります。大山のぶ代さんの声目当てにファンが殺到すること請け合いです。ただ、しずかちゃんの顔がちょっと怖かったなあ。

●ペラペラキャラになったマリオがRPGの世界を大冒険！　て感じのゲームなんですけど、これがまた、結構楽しいんですわ。3D全盛の今、このペラペラマリオが新鮮でかわいいんすよ。RPGの謎解き要素はあまりないようだけど、それがこのゲームをとてもフレンドリーでやりやすいモノにしてます。RPGに恐ろしい敵や、緊張感あふれる設定を求める向きには物足りないかもしれんけど、このホンワカした世界にハマルとかなり心地よいです。お子さまからお父様までオススメできますね。ただ、レベルアップのおもしろさがチョイ弱い気もしますが。

イラスト／宮須弥

評価の基準はこうなっています

4点以下…「きっと怒るぞ」、5〜6点…「少々難あれど、余裕があるなら、どうぞ」、7点…「まあまあ楽しめます。一部の人にオススメかな」、8点…「とてもいいゲーム。オススメのゲーム」、9点…「かなり楽しくて、買ったほうがいいぞ！」、10点…「ソンしない。絶対、買い！」

仰天特報!!

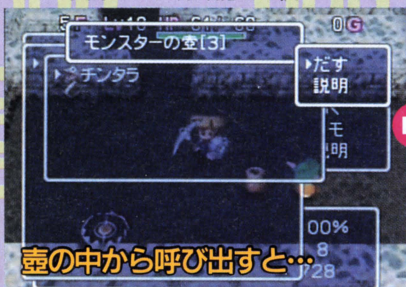
驚異の新システム発覚!!

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

なんと今度の『風来のシレン』では、敵モンスターをつかまえて"旅仲間"にすることができる！　今月は、このオドロキのシステムについて紹介するぞ。

N64	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！	9月27日発売
	●チュンソフト／任天堂●RPG●1人用●256M B	￥6,800

昨日の敵は今日の友!! なんとモンスターを仲間にできる!!

今までシレンといっしょに冒険をしてくれたのは旅仲間だけだった。だが、『風来のシレン2』では、モンスターも仲間にできるのだ！　前作『風来のシレン』では、モンスターの肉を食べることで、シレンがそのモンスターに変身して、特殊能力を使って戦うことができた。しかし今回は、ある壺を使うことで、モンスターをつかまえて仲間にできるのだ。仲間になったモンスターは、特殊能力でシレンを助けてくれたり、ピンチのときにシレンの代わりに戦ってくれたりする。もちろん戦うことでレベルアップもするぞ。

壺の中から呼び出すと…

⬆つかまえておいたモンスターを壺から出してあげよう。すると……。

➡シレンといっしょに敵モンスターと戦ってくれるようになるのだ。

ここに注目　仲間のモンスターには"しるし"がつくぞ

いっしょに戦ってくれる仲間のモンスターは、頭の上にハートマークがつく。これならまちがえて攻撃するなんてことはないよね。

こんなにいるぞ 新モンスター図鑑

『風来のシレン2』で新登場のモンスターを特殊能力とともに紹介！

Mr.ブーン

⬆今までのピータンに似た敵で、倒すと役立つ草を落とすありがたい敵。元ネタはMr.ビーン？

特殊能力

普段は寝ているが、シレンが近づくと2倍速で逃げまわる。倒すと必ず草を落としてくれるぞ。

パ王

⬆シレンの道具を使えなくするイヤな敵。見つけたらまっ先に倒しておきたいモンスターだ。

特殊能力

封印の杖をふることで、巻物を読むことや、食料・草を食べることががができない状態に。

風来人心得　仲間にしたモンスターは、旅仲間といっしょに連れて歩くこともできる。うまく仲間をそろえれば、最大10人以上もの大人数パーティも組めるらしい。それほどの大人数で冒険すれば、どんなに強いモンスターだって怖くないよね。

モンスターをつかまえる新たな道具 その名も モンスターの壺 の使い方

モンスターをつかまえるときに使う壺の名前は、ずばり〝モンスターの壺〟。この壺をモンスターにぶつけることで、つかまえることができるのだ。つかまえたモンスターは、壺から出せばいっしょに戦ってくれる。ただし、壺が当たったからといっても、モンスターが必ずつかまえられるとはかぎらない。たまに失敗することもあるみたいだ。

ここに注目 モンスターの壺の使用回数の意味は？

モンスターの壺もほかの壺と同じく使用回数がある。この回数がなくなるまで、モンスターをつかまえられるわけ。モンスターの種類によっては、壺の消費使用回数が多い、なんてこともあるかもね。

⬆モンスターの壺をモンスターに向かって投げてぶつけよう。

⬆つかまえられないこともある。つかまえるまで何度も壺を投げよう。

⬆うまくいくと、壺の中にモンスターをつかまえることができるのだ。

つかまえたモンスターを収容できる場所 これが もののけ王国 だ！

物語がある程度進むと、ある場所に〝もののけ王国〟という施設ができる。ここにモンスターの壺でつかまえたモンスターたちを集めることができるのだ。コレクションが好きな人にはたまらない要素だぞ。また、つかまえたモンスターの能力を見ることもできるので、それぞれの特殊能力や弱点を調べることもできるのだ。このもののけ王国から、モンスターを壺に入れて冒険に持っていけるかどうかは不明。もし、ここから強いモンスターを連れ出すことができたら、とっても冒険が楽になりそう。

⬆もののけ王国のくわしい場所は不明。シュテン山の中？

⬅モンスターはオリの中にいるので安全。モンスターの動物園みたいだね。

ここに注目 モンスターのくわしいデータが入手できる

オリの前にある立て札を見ると、中にいるモンスターのくわしいデータがわかる。使ってくる特殊攻撃や弱点をチェックすることができるのだ。各オリは、種族ごとに分けられているので、簡単にデータを調べられるようになっているぞ。

ピコタン

⬆シレンを無視してでもワナをこわしにいくという変わったモンスター。倒すのがもったいない？

特殊能力
手にしたハンマーで攻撃してくるが、近くにワナがあるとシレンそっちのけでこわしにいく。

ケロケロぼうず

⬆武器をどんどん弱くする、とってもイヤな敵。戦闘が長引くと攻撃力がみるみる低くなるぞ。

特殊能力
雨を降らせて、シレンの持つ武器をサビさせて弱くする。空を飛びながら移動してくるようだ。

テッポーウオー

⬆シレンが水に近づくと、水をかけてくる。持っている巻物が「ぬれた巻物」になっちゃうぞ。

特殊能力
水辺にいると水中から飛び上がってシレンに水をかける。もっている巻物が、すべて水びたしに。

風来人心得 旅仲間は冒険の途中でやられてしまっても、次の冒険で出会える可能性がある。だけど、仲間にして育てたモンスターは、やられてしまったらもうそれっきり。手塩にかけてレベルアップさせた仲間モンスターは、大事に戦わせる必要がありそうだぞ。

敵を倒して強くなるのはシレンだけじゃない!

モンスターのレベルアップぶりをチェック

⬅モンスターの攻撃で仲間が倒されただけでもショックなのに……。

ガガーン超ピンチです〜!

オヤジ戦車は レベルが上がって
イッテツ戦車になった!

⬆仲間を倒したモンスターがレベルアップしてさらに強くなってしまった。さらにピンチになってしまったぞ。

ダンジョンに出現するモンスターたちがレベルアップするというのは『不思議のダンジョン』シリーズのお約束。基本的にレベル1〜3までの3段階でレベルアップするんだけど、レベルが上がったモンスターは、特殊能力もパワーアップするなど超強力。とてもやっかいな存在となってしまうのだ。モンスターがレベルアップするケースはおもに以下の2パターン。①シレンといっしょにいる仲間を倒したとき。②シレンとまちがえて、ほかのモンスターを倒したとき。そして『風来のシレン2』では、これらの方法に加えて、さらに新しい方法でレベルアップするモンスターもいるらしい。はたしてどんな方法でレベルアップするのか、気になるところだよね。

ここに注目!! 4段階にレベルアップするモンスターもいるぞ

今までのシリーズではモンスターは、レベル3までの3段階にレベルアップした。しかし、『風来のシレン2』では4段階にレベルアップするモンスターもいるらしいのだ。3段階でも手強いのに、4段階にレベルアップしたら……ゾゾォッ!

⬆にぎり変化系は4段階めがあるモンスターになった。色もカラフルです。

にぎり4変化(SFC版より)

にぎり変化
シレンの道具を大きなおにぎりに変えてくれる。

にぎり親分
シレンをおにぎりにして、反撃できなくする。

にぎりもとじめ
シレンをおにぎりにするうえに、攻撃力も高い。

???
どんな攻撃をするか不明。シレンを食べちゃう?

恐怖のモンスターハウスに新種発見!

ひとつの部屋の中にモンスターが大集合しているおそろしい場所が"モンスターハウス"だ。うっかり入ると、大量のモンスターに攻撃されてすぐ死んでしまうぞ。モンスターハウスには、その階に登場するモンスターがたくさんいる通常型と、ぬすっトドやガマラなどの泥棒モンスターが集まった"どろぼうハウス"のような特殊型の2種類がある。

⬆ダンジョン内で草を発見。さっそくひろおうと思って近づいて行くと…。

⬆入った部屋はモンスターハウスだった!たくさんのモンスターにかこまれてピンチ!

ジライヤ

特殊能力
倒したときに地雷を残していく。通路で倒すと、地雷がジャマで進めない、なんてことになるかも。

⬆倒すと地雷を残すイヤな敵。できるなら倒さずに無視したいが、そうもいかないし…。

ケンゴウ

特殊能力
大きなカタナで、シレンの装備している盾をはじき飛ばしてしまう。その名のとおりの剣の達人。

⬆装備している盾をはじき飛ばすので、そのあと受けるダメージが大きくなってしまう。危険な敵だ。

イダテン

特殊能力
シレンの2倍のスピードで襲いかかってくる。早めに倒さないと、どんどん不利になってしまう。

⬆シレンが1回動くと2回動くので、逃げるのはまずムリ。出会ったらすぐに倒すようにしたい。

風来人心得 モンスターは、ほかのモンスターを倒したときにレベルが上がる。ということは、シレンの仲間となっているモンスターも敵を倒したときにレベルアップするってことになる。なるべくトドメは仲間のモンスターにまかせるようにしたほうが成長させやすいかも!?

鬼一族のアジトがついに発覚!! 鬼ヶ島から彼らはやってくる!!

「鬼一族」とは、冒険の舞台となるナタネ村付近の村を襲っては宝物を奪ったり、家をめちゃくちゃにこわしたりするメイワクな集団。たびたびナタネ村を襲っては、村人がおびえたり困ったりするのを見て楽しむ。とにかく世の中に逆らって生きている彼らだが、実は気が小さく、あまりにも悪いことは怖くてできない連中だ。そんな彼らのアジトのある場所が今回判明!! ナタネ村の近くの海にある「鬼ヶ島」という島で暮らしているのだ。ここで島のまわりを通過する船を襲ったり、近くの村をこわしにいったりと、やりたい放題。また、彼らは近くの村から奪った宝物をどこかに隠しているらしい。物語が進めば、鬼一族の宝物を見つけたり、鬼ヶ島にのりこんで鬼一族を退治するなんてことがあるかもしれないぞ。

鬼一族のまとめ役 オヤブン

オヤブンの娘 キララ

⬅鬼ヶ島から城を作るシレンをずっと監視しているぞ。

*「なるほど。あそこで 城を つくっているワケだな。

⬅やはり、鬼一族はシレンの城を狙っているようだ。

悪だくみ中です!

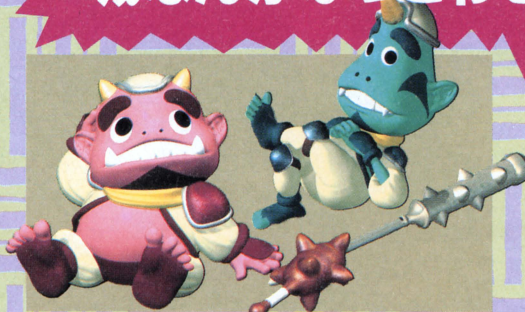
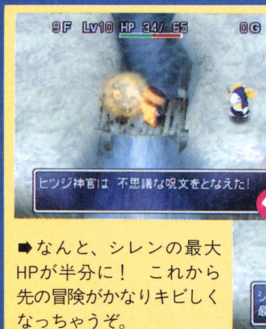
*「どうせ オヤブンは『ぶっこわせ!』っていうに きまってますがねぇ。グシシ。

⬅物をこわすのが大好きな彼らは城をこわす相談中。

もちろんシレンの城もこわしにやって来るぞ!

シレンの作る城に目をつけた鬼一族は、シレンの城がある程度大きくなってくるとこわしにやってくる。鬼一族の攻撃に耐えられるリッパな城を作っておかないと、城をあとかたもなくこわされてしまうぞ。ダンジョンだけでなく、村の中にいても鬼一族が攻めてくる。気がぬけないぞ。

⬆城をこわすために大人数でやってくる。さすがにシレンひとりで撃退するのはムリ!?

城なんかぶっこわせ～ッ!!

鬼のアニキ分 ガラハ

ヒツジ神官

⬅ヒツジ神官にあやしい魔法をかけられた。すると…。

➡なんと、シレンの最大HPが半分に! これから先の冒険がかなりキビしくなっちゃうぞ。

特殊能力

ヒツジの国に伝わる不思議な魔法を使う。この魔法をかけられると、最大HPが半分になってしまう。

タイガーウッホ

⬅シレンを持ち上げてぶん投げる。その先には…。

➡なんと睡眠ガスのワナが。眠っているシレンに、タイガーウッホが近づいてくる。こいつはヤバイぞ!!

特殊能力

シレンを持ち上げてワナの上に投げたり、ほかのモンスターをかついでシレンに投げたりする。

風来人心得 モンスターの壺はモンスターをつかまえてシレンの仲間にする道具だが、ほかにも隠された効果があるというウワサが! この壺の中には複数のモンスターが入れられるようだ。っていうことは……!? 気になるウワサの真実は次号以降で紹介できるはずだ。

POCKET MONSTERS' STADIUM

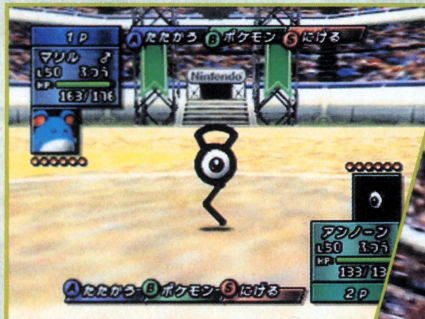
特報!! ポケモンスタジアム™ 金銀

N64	ポケモンスタジアム金銀	12月発売予定
	●任天堂●ETC●4人用●256M B L	価格未定

全国のポケモントレーナー待望の『金・銀』のポケモンで対戦できる『ポケスタ』が登場! 白熱のバトルのために今からポケモンゲットしようぜ!!

今度の『ポケスタ』は『金・銀』のポケモンが大暴れ!

⬆現在公開中の映画にも登場しているエンテイ。その実力はどれくらいなのか…。

⬆アニメでも人気の高いマリルも登場。みずタイプのわざを使いこなすぞ。

⬆26種類の形があるアンノーン。『ポケスタ金銀』では、全部使えるのかな?

➡大人気のピチューももちろん使えるぞ。攻撃するのがかわいそうなくらい、かわいいよ。

『金・銀』のポケモンもかなり集まって、友だちとバリバリ対戦を楽しんでいるという人、お待たせしました! 『ポケスタ金銀』では、『金・銀』のポケモンが3Dで登場。GB版から大きくパワーアップしたグラフィックと、白熱のバトルが楽しめるぞ!

わざのエフェクトもドハデにパワーアップ!!

チコリータのはっぱカッター

➡くさタイプの代表的なわざ。飛んでいったはっぱが相手を切りきざむぞ。

カポエラーのこうそくスピン

⬆大きな竜巻を起こす、とっても強そうなわざだぞ。

ヒノアラシのかえんぐるまがさくれつ!!

⬆ヒノアラシの体を炎が包み込むドハデなわざ。ここからどんなふうに攻撃するのかな？

『ポケスタ』のもうひとつの見どころと言えば、3Dになっていっそうハデになったポケモンのわざ。毎回、ドハデなものから思わず笑ってしまうものまで、GB版とはまた違った楽しいわざのエフェクトが用意されていた。また、『金・銀』で新しく加わったわざも3Dになってよりいっそうハデになっているぞ。キミのお気に入りのわざが、どんなグラフィックになってくり出されるのか、とっても楽しみだよね。

もちろん、前作のポケモンも使えるぞ!

色ちがいのポケモンも使える!?

⬅ギャラドスもバッチリ使える。でも、普通のギャラドスと色ちがうよね。

今回は『金・銀』の新ポケモンたちを紹介したけれど、もちろん『赤・緑・青・ピカチュウ』に登場したポケモンたちだって対戦で使えるぞ。これで、ルギア対ミュウツーといった最強ポケモンどうしの対戦や、ピカチュウ対ピチューの人気ポケモン対決も『ポケスタ金銀』で楽しめるようになるってわけ。また、色ちがいポケモンも使えるみたいなので、めずらしい色ちがいポケモンを友だちに見せながら戦う、なんてこともできるかもね。

ピカチュウも使えるよ!

『ムジュラ』特別編成ということで3回お休みをいただいた当コーナー、今回はその『ムジュラ』のプロデューサーでもある宮本さんが『時のオカリナ』について語ってくれます。シリーズの生みの親である宮本さんは、『時のオカリナ』についてどのような思いを抱いているのでしょうか？　久しぶりの宮本節を堪能してください。

ゼルダの伝説 時のオカリナ

任天堂／A・RPG／1998年11月21日発売／¥6,800

3Dに生まれ変わった『ゼルダの伝説』。立体ならではの謎解き、プレイヤーの頭脳を試すかのようなダンジョン……。"Z注目"やオートジャンプなど、斬新なシステムも話題となった。任天堂開発陣が作り出した立体世界には"本物の冒険"が待ち受けている。

⬅ゲームを愛するすべての人間にプレイしてほしい、究極の『ゼルダ』。

どうしてこれだけ時間がかかったのか

『時のオカリナ』は、発売まで時間がずいぶんとかかってしまいました。『マリオ64』をやっている途中でスタートしていますからね。3Dのシステム作り自体は『マリオ64』の素材を使いながら、さらにそれより上のレベルのものを作ろうということで、いろんな実験をしながら『マリオ64』のおこぼれを待っていたんですよ(笑)。だから『マリオ64』ができたときには、システムは半分以上できているようなもので、そこから1年ぐらいで完成すると思っていたんです。

ところが、実際はそんなことなくってね。3Dのシステムにしても、バージョンが新しくなると、それまでできなかったことがどんどんできるようになっていくんです。たとえば敵が1体しか表示できなかったのが、新バージョンでは3体表示できるようになったり。そうなると、やっぱり新しいものでやりたいね、っていう話になりますから。とにかく、そういった基礎部分を作ることに時間がかかったし、その基礎部分がどんどんレベルアップしていったというのが、あそこまで時間がかかった原因。やっぱり初めてのことばかりで、どれくらいでできあがるのか、と

「"そこにいる"という感覚を生み出すそれが『時のオカリナ』のテーマです」

宮本さんのCHECK 1 "そこにいる"感覚を生み出す立体世界

キラキラと揺れる水面、ゆっくりと沈んでいく月、不気味な低音が鳴り響くダンジョン……。とにかく『時のオカリナ』の世界は、"本当にそこにあるような"世界だ。「プレイヤーに"見せる"世界を作るのではなくて、プレイヤーがそこにいて、触ることができる世界を作りたかった」と宮本さん。うーん納得。

⬅ハイラル平原で、日がな1日ボーッと太陽が暮れていくのを見ているだけでも楽しい。

宮本さんのCHECK 2 敵を見失わないZ注目システム

Z注目システムとは、ある対象を注目しながら行動できる、というもの。たとえば、敵をZ注目すると、常にその敵を正面にとらえながら移動できるようになる。敵を簡単に斬りつけたり、矢が簡単に当たるのも、このZ注目のおかげだ。「3Dゲームのスタンダードになるシステムだと思ってます」と宮本さん。

⬅戦闘だけじゃなく、人と会話するときや看板を読むときも、Z注目のおかげでとてもラク。

宮本さんのCHECK 3 『ゼルダ』らしさを堪能できる仕掛け

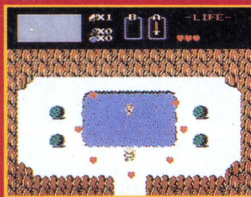
「ダンジョンをクリアして先に進むだけでは『ゼルダ』じゃないですから」と宮本さんが言うように、あちらこちらにゲームクリアとは直接関係ない仕掛けがあるのが『ゼルダ』の特徴。『時のオカリナ』にもミニゲームがあったり、ゴシップストーンがあったり、釣り堀があったりと、さまざまな仕掛けがある。

⬅釣り堀で過ごしていた時間が一番長い、なんていうプレイヤーもいたぐらい。ハマります。

ちょっと宮本さん 『時のオカリナ』での宮本さんの役割は「プロデューサー兼アシスタントディレクターでした(本人談)」。具体的に、宮本さんがディレクターとして担当したのは、オカリナの演奏関係や乗馬関係とのこと。サブイベント関係のとりまとめも宮本さんが担当したのだ。

『時のオカリナ』に至るシリーズの歴史

初代『ゼルダの伝説』が生まれたのは1986年。今からなんと14年も前。宮本さんの中では「当時から『ゼルダ』というゲームでやりたかったことは基本的に変わっていないです ね」とのこと。リンクが左利きであるのは、宮本さん自身が左利きであることに由来しているというのは、あまりにも有名なエピソード。

ゼルダの伝説

FCD／'86.2.21／¥2,600

⬆ディスクシステムと同時発売されたシリーズ第1弾。ハート集めも当時から採用されていた。

リンクの冒険

FCD／'87.1.14／¥2,600

⬆ヨコスクロール画面の戦闘シーンが特徴。ストーリー的にも外伝的な作品となっている。

神々のトライフォース

SFC／'91.11.21／¥8,000

⬆光と闇、ふたつの世界を行き来する壮大な冒険が楽しめる。あきビンシステムも登場。

夢をみる島

GB／'93.6.6／¥3,900

⬆シリーズ初のＧＢ作品。'98年にはカラー対応のリメイク版『ＤＸ』も発売。

いうことをボク自身読み切れなかった部分もありましたね。いいわけになりますけど、やっぱり作った経験がないことだったし。3Dであれだけの地形を作って、そこを自由に動き回れるようにして、その中にどれくらいのイベントを入れたらいいのか、全部が初めてのことでしたから。

『時のオカリナ』のテーマは「そこにいる感覚」を出すこと

『時のオカリナ』で一番やりたかったことは、実際にプレイヤーが「そこにいる感覚」を味わってくれるようにしたい、ということでした。〝そこにいる〞ように感じてもらうために、音や絵、カメラアングルなどを最適なものにしようとアレコレ実験しましたね。それから、「そこにいる感覚」をもたらすためには、どんなキャラクターと出会うかというのも重要で、いろんな人間を用意しました。やたらに背中をかいているオヤジがいたりね。ユニークなキャラクターがいるというのは『ムジュラ』にもつながっていく部分ですね。「あの場所にいったら、あんなヘンなキャラがいたよ」っていうだけで、その場所に実際に行ってきたような感覚になれると思うんです。

どうしても必要だったＺ注目システム

同じ3Dのゲームですが『マリオ64』とくらべると、〝Ｚ注目システム〞というのがあるのが『時のオカリナ』の大きな特徴です。『マリオ64』で〝看板〞をうまく読めなかったというのが、Ｚ注目システムの原点。簡単に敵や看板のほうを向けるようなシステムを導入しようということで生まれたものです。Ｚ注目は『マリオ64』には必要なかったけれど、剣を振ったり、弾を撃ったりする3Dゲームでは、どうしても必要なものなんですよ。敵を注目したまま移動できないと、攻撃したり弾を避けるときに、どうしても敵の姿を見失ってしまいますから。Ｚ注目も含めて、カメラアングルをどうするかという部分は悩ましいところでした(笑)。

カメラについてはひととおりやった

3Dゲームではカメラをどうするか、という問題がありまして。『マリオ64』では、ある種の賢さをもったカメラということをテーマにしました。たとえば、物陰に隠れるとカメラが自動的に回り込んでくれるとかね。『時のオカリナ』では、それをさらに改良させようと。『マリオ64』よりもずっと賢くなっているけれど、それを自慢しないカメラにしようというのが課題でした。プレイヤーが意図するとおりに自然に動いてくれるのが狙い。その意味では、Ｚ注目なども含めて、カメラに関してやれることは、ひととおりできたと思っています。プレイヤーが意図していないときに、カメラアングルが動いてしまうことがあって、どうしてカメラが動くのか、意味がわからない、という部分もあるにはあるんですが、そこの差、ズレを埋められれば、カメラについてはほぼＯＫですね。カメラに関するとりあえずの結論は「パーフェクトなカメラはない」というもので(笑)。カメラをもっと突める、というよりは、プレイヤーが思うものと、こちらが作るアングルとのズレを生まないために、何をすべきかということを考えてますね。

『時のオカリナ』を作り直すとしたら？

『時のオカリナ』で気になるところですか？　一番大きいのは、世界の中に「情報量が少ない」ということですね。動いているものが少ないんです。もっといろんなものがあるべきなんです。だけど、たくさんものを入れようとすると、処理が重いとか、作りきれないとかいろんな問題が出てくるんですが、それでも少ないんです。ただし、これだけ壮大な世界を、こと細かに作ろうとしたら、我々が倒れてしまいますから、全体の大きさをコンパクトにしなければならない。そこはすべてゲーム全体の設計の問題で、『ムジュラ』へと続いていく部分でもあるんですね。

超お宝プレゼント　宮本茂さん生データ&サイン入り『時のオカリナ』1本をプレゼント!!

次号では、『ムジュラ』について聞くことで、さらに『ゼルダ』について迫る予定です。さて、今回も宮本茂さんのサイン入り『時のオカリナ』をプレゼントです。欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・宮本さんに聞いてみたいことを書いて下記のあて先までどうぞ。そして、このコーナー第17回めのプレゼント『ピカチュウげんきでちゅう』の当選者は、三重県の笠井利香さんです。

あて先／編集部「宮本プレゼント」係

ちょっと宮本さん　オカリナを自由に演奏できるようになっているのも、宮本さんのアイデア。「ビブラートをかけられたり。けっこう楽しいでしょ」と宮本さん。楽器好きの宮本さんらしいエピソードだよね。『ムジュラ』では、さらにたくさんの楽器も登場するし。

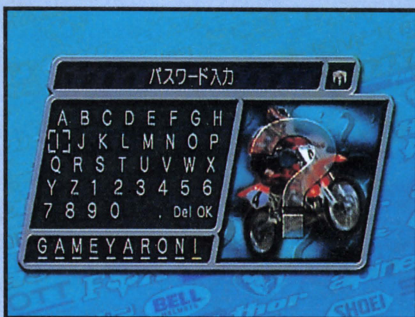
「エキサイトバイク」ハマるわねー！
バイクに乗りたくなっちゃうね

Q.：山田前所長って、今何してるんですか？（東京都 山田一同）

もういくつ寝ると、待ってましたの夏休み♬ 今年の夏は、海に山にゲームにと遊びまくるぜ！ というみんなに、ウラ研からとっておきのゲームが何倍にも楽しくなるウラワザを教えちゃうぞ！

N64 エキサイトバイク64

楽しいモード続出のパスワードを大公開!!

チャンピオンシップモードでラウンドをひとつクリアするとパスワードが出現する。オプション画面の「パスワード入力」でこのパスワードを入力すると、さまざまな効果が現れるのだ。パスワードは全部で9つあり、その効果は右の表のとおり。上からビギナーシーズンのブロンズラウンド、シルバーラウンド、アマチュアシーズンのブロンズラウンド……の順に並んでいる。ちなみに各ラウンドをクリアしていない場合は、このパスワードを入力しても効果は現れないので注意。それぞれのラウンドをクリアしてからパスワードを入力しよう。 **新潟県　斉田光也くん**

この画面で右の表のパスワードを入力

⬅ライダーなしで走るバイク。ちょっと怖い（笑）。

⬅ダウンヒルは、思ったよりも難しいぞ。

効果	パスワード
ビッグヘッドモード ライダーの頭が大きくなる	KIDSRIDER
ミッドナイト 屋外コースの背景が夜になる	MIDNIGHT
マメツブヘッドモード ライダーの頭が小さくなる	PINHEAD
バイクだけモード ライダーが消え、バイクだけが走る	BIKEDAKE
10点先取サッカー 先に10点取ったほうが勝ちとなる	10TENTORE
ストレンジカラーモード ライダーの色を変えられる	HENNAIRO
ダウンヒル クライムヒルのコースを降りていく	HYAAAAAAAA
マルチスタント 全スタント技を出せるようになる	TRICKSTER
最強モード 相手ライダーが最強になる	GAMEYARONI

隠し要素がイッパイの『エキサイトバイク64』

今回の『エキバイ64』のウラワザはどうだった？ かなり使えるでしょ！ 実はね、調べたところによると、もう少しウラワザがあるらしいんだ。ぼくも今探してる真っ最中なんだよ。もし見つかった人がいたら研究所まで、ぜひご一報を！（所長）

イラスト／いりえまさよ

『エキサイトバイク』が発売された当時、それはそれはみんなで遊びまくったよ。オリジナルのコースを作ったりしてさ。ジャンプ台を連続で作ってバイクを永遠に走らせてたよ。N64版もコースが作れるんだよねぇ、うれしいなぁ。（所長）

A：とりあえず、生きてはいるみたいですよ（笑）。（ウラ研 所長）

編集部情報 N64 ぬし釣り64～潮風にのって～

ペットのポチが隠された5人めの主人公だった…！

なんとポチでプレイすることができるウラワザを発見したぞ！　下の囲みに書いてあるふたつの条件をクリアすれば、ポチが使用可能になる。ポチでプレイすると動物と話せたりするので、物語をまた違った視点から楽しむことができるよ。

編集部情報

⬅4人のシナリオをクリアすれば、ポチが選択可能になる。

条件

- 健司でポチを仲間にする
- 主人公4人のシナリオをすべてクリアする

ポチではこんなことができる!!

動物たちと会話ができる！

ポチは動物なので、町にいるすべての動物たちと会話することができるのだ。動物にも個性的なヤツがいるのでどんどん話しかけよう。動物たちの意外な一面が見られるよ。ちなみに、人間とは会話することができないぞ。

⬅さつまいもが好きな犬もいたりして楽しいのだ。

⬅小さな穴の中は、迷路になっているのだ！

小さな穴に入れる!!

ポチ編の目的は、人間たちが入ることのできなかった小さな穴での探索だ。小さな穴はふたつあり、ひとつは北海公園。もうひとつは近海にある。穴の奥では、それぞれ謎の動物がポチを待ち受けているぞ！

編集部情報 GB ポップンミュージックGB

隠し曲の出現条件をバーンと公開しちゃいます!!

「アーケード」モードのノーマルとエキサイトに隠し曲が発見されたので、大公開！　条件はきびしいけど、がんばろう。また、隠し曲をプレイしてゲームオーバーになると、パスワードが表示されることがある。このパスワードがあれば、「アーケード」「フリー」「バーサス」モードで、隠し曲をプレイすることができるぞ。　編集部情報

⬅うまくコンボ数を増やして、高得点をたたき出せ！

ノーマル

1ステージと2ステージを、85000点以上でクリアすると、2ステージ、3ステージの曲選択画面で隠し曲が選べるようになる。

エキサイト

ノーマルと同じように、1ステージと2ステージを85000点以上でクリアすると2ステージ、3ステージに隠し曲が出現する。

2st PULSE

⬅曲種は「ファニー」で、難易度は普通。キャラはボーイ。

3st 取り返してやる！

⬅曲種は「キュート」で、難易度は低い。キャラはアンズ。

2st Miracle Moon

⬅曲種は「Jガラージポップ」で、難易度は普通。キャラはケリー。

3st 赤いリンゴ

⬅曲種は「グループロック」で難易度は高い。キャラはペッパー。

『ポップン』の残りの隠し曲はコレ！

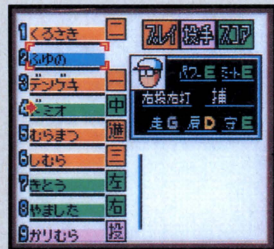
「オリジナル」モードのノーマルとアナザーにも、隠し曲がふたつある。6ステージを85000点以上でクリアすると、7ステージに「消えたナポレオン」が出現。7ステージを85000点以上でクリアすると、8ステージに「ラブ・アコーディオン」が出現。

「ポップン」の隠し曲って出現条件がキビしいわよ！　私なんか最高で20コンボがやっと。（博士）アタシは、ワッパーコンボが好きよ。バーキンの…。（助手）その瞬間、博士が助手の顔面に40コンボ打ちこんだのは言うまでもない。ブッ。（所長）

Q：ジルベールしの所長は、いつやめるんですか？　大分県（中里さん）

GB パワプロクンポケット2
「ふゆの」が出現!!

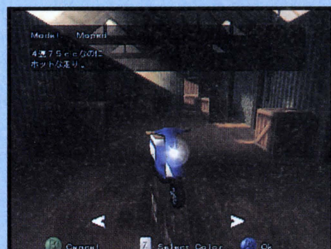
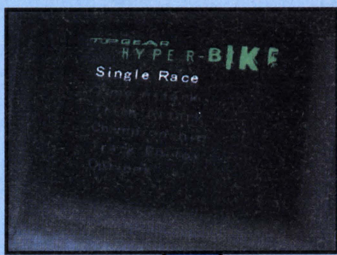
サクセスモードで、隠れ選手「ふゆの」が発見されたので紹介するぞ。2年めの1月になると、野球部の寮で4つのミニゲームがプレイできるよね。このミニゲームをすべて失敗して、仲間をクビにしよう。3年めの試合のとき、選手データ画面の空らん部分にカーソルを合わせてみると、「ふゆの」を選択できるぞ。

北海道　ホリススムくんほか

⬆「ふゆの」は選手データの空らん部分に出現するぞ。

サクセスモードのミニゲームを失敗して3年めの試合をむかえる

N64 トップギア・ハイパーバイク
全バイク出現コマンド

ゲーム中に登場するバイクがすべて使用できるようになるウラワザが見つかったので教えちゃうぞ。
モード選択画面で✚↑、←、→、Ⓛ、Ⓩ、Ⓡ、✚↑、↓、↓、Ⓩ、✚↓の順にコマンドを入力すればOKだ。これですべてのバイクが出現する。思う存分、いろいろなバイクを乗り回せるぞ。

編集部情報

⬆実用的なバイクから個性的なバイクまで16台もそろってるぞ。

この画面で、✚↑、←、→、Ⓛ、Ⓩ、Ⓡ、✚↑、↓、↓、Ⓩ、✚↓を入力

GB おじゃる丸　満願神社の縁日でおじゃる！
ミニゲームがふたつ出現!

楽しいミニゲームがふたつ出現するウラワザを紹介するぞ。ゲームが始まったら、満願神社の中央にある「さいせんばこ」にカーソルを合わせて、Ⓐを10回押そう。すると「おみくじうらない」が出現。れいてつさいとミキちゃんが、キミの今日の運勢を占ってくれるのだ。同じように「さいせんばこ」にカーソルを合わせたら、今度はⒷを10回押そう。貧乏神とコマイヌ兄弟が登場する「ミニゴルフ」が出現するぞ。貧乏神にボールを当てるミニゲームなのだ。

東京都　キッキー

Ⓐを10回押す

⬅占いの結果は、ポケットプリンタでプリントアウトできるぞ。

Ⓑを10回押す

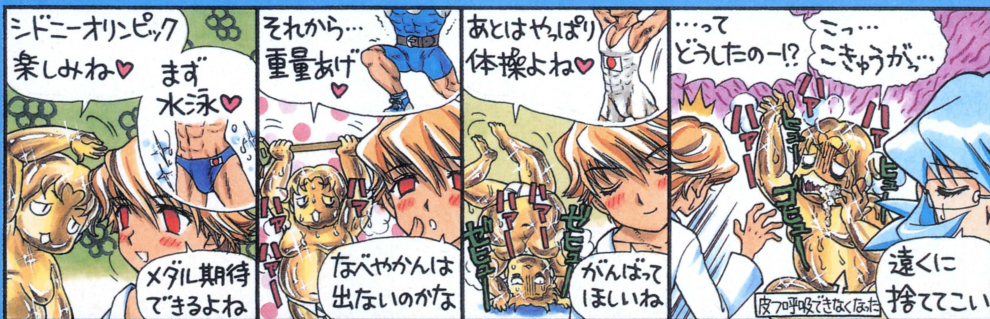
⬅少ないショット数で、貧乏神にボールを当てると高得点だ。

N64 大刀〜DAIKATANA〜
すべての武器が使えるコマンドを大公開!!

はじめからすべての武器を使うことができるウラワザを紹介するぞ。やり方は、ステージ選択画面でⒸ←、↓、→、↑、Ⓩ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓒ←、↓、→、↑と入力。下の文字が緑になったら成功だ。前号で紹介したステージセレクトのコマンドといっしょに使えば、どこのステージへ行っても怖いものナシ!?

編集部情報

⬆すべての武器が使えるので、どんどん先へ進むことができるぞ。

この画面でⒸ←、↓、→、↑、Ⓩ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓒ←、↓、→、↑と入力

阪神にはがんばってほしい！

今年の阪神は結構がんばってると思うんだけど、結果が実ってない。どーしてなんだろ？　『パワプロ2000』だと、ボクがプレイしてるかぎりめちゃ強いチームなのに……。ああ、あの掛布やバース、岡田、真弓がいた時代が懐かしい……。（所長）

この夏は絶対東京ドームに野球観戦にいくぞぉ！（所長）いいわね、研究所からもドームは近いし。（博士）ビールと柿ピー両手に野球観戦、素敵〜。あ、グローブも必要ね。ホームランボールを取ったら選手のサインがもらえるのよね。キスももらおうっと。（助手）

A：うーん、失言とかしない限りは永続的だと思うよ。（ウラ研　博士）

N64 実況パワフルプロ野球2000
イチローのファンサービス

イチローがスタンドに向かってボールを投げるというファンサービスを見る方法がわかったので紹介しよう。まず、イチローの守備位置をライトにして試合開始。あとはイチローがフライを取ったときに、Ⓒ→を押すだけでOK。

鹿児島県　日高直人さんほか

イチローがフライを取ったあとⒸ→

⬆イチローの位置がスタンド近くじゃないと成功しないぞ。

GB パワプロクンポケット2
いつでもバッドエンド!!

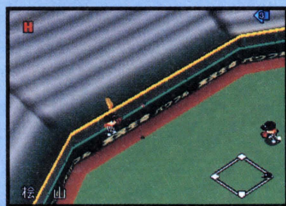
「データ」モードの「みる」を選ぶと、サクセスで登録されている選手が表示されるよね。そこで、カーソルを右下にいる色ちがいのパワプロくんに合わせてⒶを押そう。すると、バッドエンディングを見ることができるのだ。また、このウラワザを使っても選手のデータが消えることはないぞ。

京都府　知世さんほか

⬆選手が最低でも一人は登録されていないと、このウラワザは使えない。

N64 実況パワフルプロ野球2000
フェンスによじ登ってボールをキャッチ!

外野選手を越すフェンスオーバーのボールが飛んできたら、選手をフェンスに密着させる。そしてフェンス側に3Dスティックを倒しながらⒶを押す。タイミングがうまく合えば、選手がフェンスをよじ登りホームランボールをキャッチしようとするぞ。さらにその状態でⒶを押すと、フェンスからジャンピングキャッチするのだ。

東京都　守伴環さん

⬆試合中に出すのは至難のワザ。キャンプモードの守備練習で試そう。

N64 トップギア・ハイパーバイク
お手軽全コース出現コマンド!!

難しくって先のコースに進めない！　そんなキミにとっておきのウラワザを教えちゃうぞ。やり方はとってもカンタン。タイトル画面で、右のコマンドをサクサクと入れれば万事OKだ。これで全コースで遊ぶことができるよ。

編集部情報

⬆コースは全部で12。苦手なコースともこれでオサラバだ。

N64 星のカービィ64
ゲームが中断できない

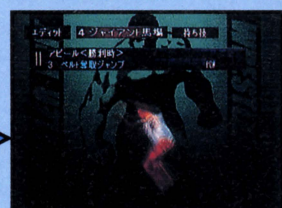
ポーズ中の項目では「つづける」「でなおす」の2種類を選べるよね。でも、レベル7の最終ボスとの戦闘中に、ポーズボタンを押してみよう。すると、「でなおす」が「がんばる」になって、途中でやめられなくなってしまうよ。

北海道　椎名広子さん

⬆どちらを選択してもゲームはやめられない。がんばってボスを倒せ！

N64 バーチャルプロレスリング2～王道継承～
技がスローになります

各キャラの「持ち技」のグラフィックを見ることができるエディットモード。選んだ技のモーションが画面上にくり返し流れるので、その最中にⓏを押しっぱなしにしよう。すると技が少しスロー気味になって、残像がつくぞ！

群馬県　川田明くん

⬆見慣れた動きも少し変わるだけで新鮮に見えてくるから不思議だよね。

ウラワザ＆企画大募集ですぅ。

前号で企画募集をしたところ、応募がちょっぴりと悲しいカンジでした（泣）。なので、今号も引き続きウラワザと企画ネタを募集中です。どんな企画でもかまわないので、ジャンジャン送って下さいナ。あ、それと柱ネタも今なら掲載率は高いし、チャンスだよぉ！

ハガキ&FAXの書き方

まず、ゲームタイトル、ウラワザの内容を書こう。そしてウラワザの方法をくわしく書いて、キミの郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入して送ろう。

〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「ウラワザ研究所」係まで
（郵便番号を忘れずに）

FAX 03-5281-5221
ウラ研は　あなたのウラワザ　大募集

※電話でのウラワザに関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

博士級　レイコを驚愕させたウラワザには、¥12,000分のおもちゃ券をお届け！

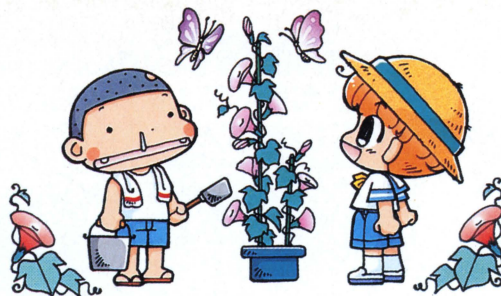
助手級　アナきんを震えさせるようなウラワザには¥8,000分のおもちゃ券をお届け。

お手伝い級　お手伝いをドキマギさせたウラワザには¥5,000ぶんのおもちゃ券をお届け。

所長級　ジルベールしのをヘコませたウラワザには¥1,500ぶんのおもちゃ券を。

ウラワザは、読みやすい字で丁寧に書いてくださいね(ちょー切実)!

プレゼント次朗

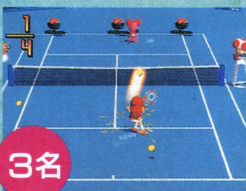
プレゼントページが新装開店!! その名も「プレゼント次朗」!! これから毎月、アナタの次朗がステキなプレゼントの数々をお届けしますよう!

①『マリオテニス64』
N64（任天堂）

ラリーが楽しいテニスゲーム決定版だよ!!

3名

②『マリオストーリー』
N64（任天堂）

ぺらぺらマリオがピーチ姫救出に大活躍～！

3名

③『ドラえもん3 のび太の町SOS!』
N64（エポック社）

6人のメンバーを操って、のび太の町を探検しよう。

3名

④『ダンジョンセイバー』
GB（J・ウイング）

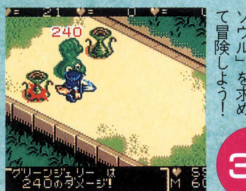
ダンジョンを作り合って戦う、対戦型のRPGだよ。

3名

⑤『ダンスダンスレボリューションGB』
GB（コナミ）

専用の指コントローラがついて、快適プレイレッツオン！

3名

⑥『ソウルゲッター 放課後冒険RPG』
GB（マイクロキャビン）

闇王を封じるための「封印のソウル」を求めて冒険しよう！

3名

⑦『マジカルチェイス 見習い魔法使い賢者の谷へ』
GB（マイクロキャビン）

魔法使いリプルと星の精霊を操作して悪魔と戦う、STG。

3名

⑧「ハムスター倶楽部」特製キーホルダー
（リーメント）

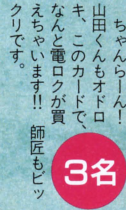
大人気の同名コミックスから、キュートなハムスターのキーホルダーが登場。カバンやカギにつけてかわいがってね。

10名

⑨GBカラー本体
（任天堂）

ちゃんら～ん！ コンペーでーす!! 山田くんがあわててザブトンを運んできてくれちゃうほど、情熱フラメンコ!! なカラーGBを3名様に～！

3名

⑩指定図書カード
（メディアワークス）

ちゃんら～ん！ 山田くんもオドロキ、このカードで、なんと電ロクが買えちゃいます!! 師匠もビックリです。

3名

パンプレスト プライズ プレゼンツ

⑪『ポケットモンスター』おねむりまくら～ピチュー＆ウパー＆ヒメグマ～

各3名

大人気のピチュー、ウパー、ヒメグマがキミの眠りを守ってくれるよ。どれが当たるかは、編集部におまかせあれ！ これで夏の夜もぐっすり♥

路みちる先生復活!!の応募のキマリ

ひゃっほう！ みんなの路みちる先生が帰ってきたよ!! 景気づけに、右ページのハガキにアンケートの答えと希望の賞品番号を書いて、50円切手を貼って、ポストに走って走りまくれ!! しめきりは8月4日（当日消印有効）、発表は本誌10月号！ わーい！ 今月から次朗を夜露死苦!!

8月号当選者発表

①エキサイトバイク64
京都府 藤本茜
長崎県 小林貴博
岩手県 伊藤弘
②がんばれ！ニッポン！オリンピック2000 N64
大阪府 藤田弘樹
秋田県 伊藤和誠
長野県 中沢雅昭
③ムーミンの大冒険
広島県 源間智子
和歌山県 安生地彩美
奈良県 木宮昌子
④おじゃる丸 満願神社は縁日でおじゃる！
兵庫県 林優弥
茨城県 関友美
新潟県 那須野涼子
⑤漢字BOY2
愛知県 大庭豪
徳島県 誉田教雄
埼玉県 小森一枝
⑥がんばれ！ニッポン！オリンピック2000 GB
東京都 加藤章信
大阪府 木下聖
東京都 茂木洋平
⑦ドカポン?! ミレニアムクエスト
栃木県 磯昌樹
秋田県 田中朝美
岐阜県 水野翼
⑧サバイバルキッズ2 脱出!!双子島！
神奈川県 平野夏未
長野県 川又淳也
三重県 前川晴紀
⑨ポリタン特製バンダナ
埼玉県 大野裕介
（他4名）
⑩GBカラー本体
福井県 宮田順一郎
富山県 今村浩二
宮崎県 松本紗智子
⑪～⑫の当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※敬称略

アンケートハガキの書き方&質問

Q1 あなたの性別をお答えください
①男②女
Q2 あなたの年齢をお答えください
Q3 あなたの学年・職業をお答えください
①小学3年以下②小4③小5④小6⑤中1⑥中2⑦中3⑧高1⑨高2⑩高3⑪短大・専門学校⑫大学・大学院⑬予備校生・浪人⑭会社員⑮アルバイター⑯主婦⑰その他
Q4 今号の記事でよかったものを3つ、下の表から選んで番号で答えてください
Q5 今号の記事でつまらなかったものをひとつ、下の表から選んで番号で答えてください
Q6 今号の記事で何を読みたくてこの雑誌を買いましたか? 同様にひとつ番号で答えてください
Q7 次号でもっととりあげてほしい記事はなんですか? 同様にひとつ番号で答えてください
Q8 今号のGB大作戦2はどうでしたか?
①よい②ふつう③つまらない
④GBの記事はいらない
Q9 本誌の価格についてどう思いますか?
①安い②ふつう③高い
Q10 今号の表紙についてどう思いますか?
①とてもよい②よい③ふつう④悪い
Q11 本誌をいままで買ったことがありますか?
①毎号買っている②ときどき③初めて買った
Q12 本誌をいつもどこで買いますか?
①書店②コンビニ③ゲームショップ
④キオスク(駅売り)⑤その他
Q13 本誌以外によく読むゲーム雑誌およびゲーム&コミック誌はなんですか? 名前を書いてください(最大ふたつまで)
Q14 現在持っているハードをお答えください (※ハガキの○内をぬりつぶしてください)
①N64②SFC③ゲームボーイ
④ゲームボーイカラー⑤ドリームキャスト
⑥サターン⑦プレイステーション⑧PS2⑨ワンダースワン⑩ネオジオポケット(カラーも)
⑪ポケステ⑫PSone⑬パソコン
Q15 新ハード(ドルフィン、GBアドバンス)の情報に興味がありますか?
①ある②ない
Q16 ゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか?
①表紙②買いたいソフトの情報量③買ったソフトの情報量④紹介している作品数⑤新作情報⑥レビュー⑦連載コーナー⑧業界情報・ニュース⑨付録⑩その他
Q17 これから発売されるN64とGBソフトのなかで、やってみたいソフトを3つ、名前を書いてください (どちらかのハードのソフトのみでもOKです)
Q18 一番最近購入したゲームソフトのタイトル及び機種名をひとつ書いて下さい。
Q19 Q18のソフトはどこで買いましたか?
①ファミコンショップ・専門店②カメラ屋等の大型ディスカウント店③コンビニ④スーパー・百貨店(ダイエー、ジャスコ、トイザらス等)⑤玩具店
Q20 Q18のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか?
①TVCM②雑誌の記事③雑誌の広告④店頭デモ⑤店頭チラシ⑥イベント⑦友達の情報⑧その他
Q21 Q18のゲームを攻略するときに何を参考にしましたか?
①電撃の攻略本②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム専門誌④電撃以外のゲーム専門誌
⑤何も参考にしなかった⑥その他
Q22 1年間に何本ゲームソフトを買いますか?
①ほとんど買わない②1本~3本程度
③5本~8本程度④10本~15本程度⑤20本以上
Q23 これまでプレイしたなかで好きなN64ソフトをふたつ書いてください
Q24 これまでプレイしたなかで好きなGBソフトをふたつ書いてください
Q25 以下のソフトについてお聞きします。それぞれについて番号でお答えください。
①買う予定である②興味はある③興味がない
Aゼルダの伝説 ふしぎな木の実(GB)
Bマリオストーリー
Cパーフェクトダーク
D風来のシレン2
Eスターオーシャン(GB)
Fテイルズ オブ ファンタジア(GB)
Gポケモンスタジアム金銀
Hバイオハザード 0

今号の記事と答えの番号

①ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
②マリオストーリー
③マリオテニス64
④実況パワフルプロ野球2000
⑤星のカービィ64
⑥エキサイトバイク64
⑦がんばれ!ニッポン!オリンピック2000
⑧ドラえもん3 のび太の町SOS!
⑨ぬし釣り64 潮風にのって
⑩ポケットモンスター金・銀
⑪ワリオサンド3♪不思議なオルゴール♪
⑫パワプロクンポケット2
⑬ホットゲームプレビュー
⑭風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!
⑮ポケモンスタジアム金銀
⑯宮本茂のロクヨン魂
⑰ウラワザ研究所
⑱64DDのススメ
⑲電撃エンドルフィン
⑳コラムバカフライ
㉑ゲームの素
㉒コロコロカービィ
㉓テイルズ オブ ファンタジア
㉔ポケモンでパネポン
㉕スターオーシャン ブルースフィア
㉖サクラ大戦GB 檄・花組入隊!
㉗牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール
㉘ニュース64クリップ
㉙しおまん64

FROM EDITORS(圧縮版)

編集部から

●いよいよ8月25日にスペースワールドが開催されます。N64ソフトの新作はもちろん、GBアドバンスに関しても発表があると予想されます。従来のGBの枠にとらわれない、より高度なソフトが楽しめるのではないでしょうか。アンケートでも8割が関心があると答えています。小誌でも積極的に採り上げていく予定です。
今号では、5月号に引き続きGBソフトを大特集してみました。前回は好意的なご意見が多かったのですが、今回はいかがでしたか? GBの扱いの是非などご意見をお待ちしています。

●欧州選手権で目についたのが、サイドを個人で崩せるチームが形を作れる、ということ。サイドにアタッカーを置くにしろ、FWが流れるにしろ、ボールを持って突破できないと話にならない。ということは、俊輔は大丈夫?? ㊗

●友人との2年間の同棲を解消しました。ケンカ別れではなく、発展的な解散とでも言いましょうか。さて、気分一新頑張るぞ…と言いたいところですが、次の家が決まらず、どうやらしばらく渡り鳥な生活を強いられそう。誰か泊めて!㊄

●『パーフェクトダーク』の日本題が仮称ながら『赤と黒』になったそうで。うーん。確かに出血の赤と、ダークな渋い黒のイメージがないわけじゃないけれど……。"普通のゲーム"とは違うよ、っていう雰囲気はいいと思うが。㊫

●禁煙を始めて早2ヵ月。最近どーもズボンのウエストがキツイなと思って、不安を覚えつつ体重計に乗ったら…なんと!! 禁煙前から6kgも太ってる!! う~ん、タバコを吸っていたほうが健康的なのかも…でも禁煙は継続中。㊉

●先月救急車を初体験したばかりなのに、今度は入院を初体験してしまいました。4日間に渡る絶食&点滴で、肝臓がすっかりきれいになり、体重も4キロ落ちました。さあ、夏は飲むぞおお!(←喉元過ぎれば熱さ忘れる奴) ㊌

●こどもの時親父の本棚を見て、なんでこんなつまらん本ばっかり大人は読むのかなと思っていた本のひとつ、会社四季報。でもついに自分もその面白さに気づき、自ら買うことになるとは。次は南方熊楠全集か。でも赤と黒はなあ ㊊

●最近の夕方から崩れる天気にはガッカリ。せっかく取り寄せていたピアンキが届いたのに、おかげで引き取りにもいけないよ~。この号の編集がひと段落したら、新車に乗って旅にでも出ようかなと思う今日この頃です。㊋

まんが/岩瀬さとみ

ランドネットを応援するコーナー

64DDのススメ

第7回

今月のメインは『コミュニケーションキット』配布で盛り上がるイベント"マリオアーティスト甲子園"情報。要チェックだぞ！

TOPIC やったぜ！ アクセスポイント増設のお知らせ

ランドネットメンバーから不満の声が揚がっていたのが、アクセスポイントの少なさについて。そんな要望にこたえるため、ついにアクセスポイントが増設されることになった！ 7～8月にかけて、合計9か所でサービスが開始されるのだ。近くにポイントがある人は、そちら経由でランドネットにアクセスしよう。電話代がかなり安くなるはずだぞ！

増設されるアクセスポイント

月	地域
7月	札幌、浦和、神戸
8月	船橋、横浜、名古屋 京都、大阪、福岡

夏休みはコレで遊べ！ ハリウッドがキミを呼ぶ！ "マリオアーティスト甲子園"スタート

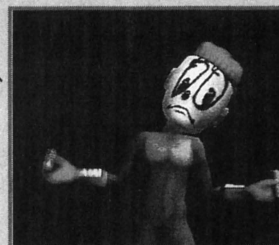
キミが作った『ペイントスタジオ』や『タレントスタジオ』の作品で競う"マリオアーティスト甲子園"が、ついにこの7月20日よりスタート！ 『コミュニケーションキット』を使って、キミの作品をランドネットに送ろう！ 最優秀作品の賞品はハリウッド旅行だぞ！

DDファンのページで"ネットスタジオ"情報も!!

『コミュニケーションキット』が配布されたことで、"ネットスタジオ"モード経由で、ランドネットに作品をアップロードしている人も多いんじゃないかな。通信を使った『マリオアーティスト』シリーズの楽しみ方は、ランドネット上の"DDファン"のページでもチェックできる。"マリオアーティスト甲子園"の情報なども掲載されているので、ぜひアクセスしてみよう。

⬆マリオアーティスト甲子園の応募作品に使用できる絵素材も用意されているぞ。

マリオアーティスト甲子園の詳細

募集部門は以下の10部門。年賀状の原案を考えるような手軽なものから、『タレントスタジオ』のムービーを作るような本格派のものまで、種類はさまざま。それぞれのくわしい内容はランドネット上でチェック！ キミのアーティスト魂を込めて応募しよう。

⬆ランドネットの目玉マークを使うランドネットマン部門もある。

募集部門はこの10部門

- 年賀状原案部門
- パラパラマンガ部門
- ソックリ部門
- ランドネットマン部門
- ダンスムービー部門
- 世界○○マン計画部門
- ミスランドネット部門
- キメポーズ部門
- パロディムービー部門
- 自由ムービー部門

あの人が審査員です

伊集院光さん

餅月あんこ先生

最優秀賞はハリウッドペア旅行ご招待

募集要項

- 期間：7月20日～8月7日
- コミュニケーションキットを使ってアップロード
- 発表：8月26日予定

注：何部門に応募してもOKだけど、ひとつの部門には、ひとり1作品だけの募集。

TOPIC スタキャラに新展開！ オリジナルキャラも作れる！

メールにつけることができるおなじみスタキャラを、キミがデザインできる！ 『ペイントスタジオ』でキミが作った作品がスタキャラのオリジナルキャラとして登場するのだ。

●『ペイントスタジオ』でオリジナルキャラ作成

『ペイントスタジオ』で、キミの考えた"DD星人"をデザインして『コミュニケーション』キットでアップロードしよう。募集受付期間は8月21日まで。優秀作品はスタキャラとなって10月に登場予定。

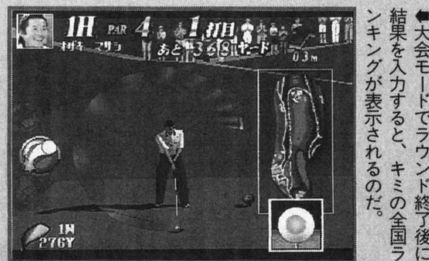
●キミのスタキャラを使ってバトルもできる！

キミが集めたスタキャラを使って、ランドネット上でのバトルも予定されているぞ。まだくわしい開始時期等は未定だけど、今のうちから、たっぷりとスタキャラを集めておくといいかも！

TOPIC 電話通販で64DDソフトが限定発売されているぞ！

ふだんは、ランドネット上のゲットモールにアクセスしないと購入することのできない64DDソフトが、電話注文により簡単に購入できるぞ。この電話通信販売は7月31日までの期間限定サービス。『日本プロゴルフツアー64(¥3,500)』と『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合(¥3,333)』、『F-ZEROX(ロムカセット版¥2,200)』の合計3本を電話注文により購入することができるぞ。問い合わせの電話番号は、東京03-4306-0264・大阪06-6306-9226。このサービスを利用してソフトを購入すると、先着300名様に『巨人のドシン1』特製ハンカチがプレゼントされる。ぜひこの機会に64DDソフトを購入してみては!?

TOPIC 『日本プロゴルフツアー64』のネット大会が開催されるぞ！

秋に開催される予定の『日本プロゴルフツアー64』のネット大会の詳細をキャッチ！ ランドネット上で大会参加者としてエントリーすると、パスワードとIDをもらうことができる。それを『プロゴルフツアー』のディスクに入力すると大会モードで遊べるのだ。

⬅大会モードでラウンド終了後に、結果を入力すると、キミの全国ランキングが表示されるのだ。

ランドネット情報 次号では、ランドネット内の新コンテンツについて報告できる予定。今までのコンテンツとは、ちょっと毛色の違ったミニゲームタイプのものになるらしいんだけど……次号を要チェック！ そのほか"マリオアーティスト甲子園"情報についてもフォローする予定だぞ。

なんでも答えます!スーパーゲームバラエティ

電撃エンドルフィン

でんげきえんどるふぃん

今月の質問 本蓮沼にスゴイお宝が眠るゲーム店があるので調査して下さい。
神奈川県　塩谷照子さん

東京は板橋区・本蓮沼駅の近くにあるというこのお店。ホントにスゴイお宝が眠っているのだろうか？　真実を確かめるために、コラムバカフライでおなじみの「アホ隊」が、さっそく調査に乗り出したぞ。

そこはゲームの宝島!!

お店の名はファミコンショップ・クラブハウス。店名どおり外見もかなり怪しい、でもなんかアリそうな雰囲気。さっそく店内に入ってみると、ゲゲッ！　なんと新品のファミリートレーナーやサテラビューがあたりまえのように売られているではないか！　よくよく見るとディスクシステムが無造作に積んであったり、見たこともない奇妙なグッズがズラリと勢ぞろい！　これには、さすがのアホ隊も爆死スンゼン！　アキバでもこんな無法地帯は見たことがない！　こんなスッゲーお宝をちょっぴりだけど、みんなにお披露目しよう！

⬅見てくれ、この狭さを！　人がすれ違うこともできない。壁や棚に、FCソフトや周辺機器などがギッシリ並んでいる。

右も左もお宝だらけ!!

周辺機器

FCには、たくさんの周辺機器が登場した。中には、ファミリートレーナーのように時代を先取りした(しすぎた)モノもある。しかし、それらのほとんどは、今となっては見つけるのが難しい。そんなお宝周辺機器を山積みにしているあたり、お店というよりゲームの博物館といった感じ。とくにすごいのがディスクシステムで、その在庫は数十台以上！　新品同様のモノから、キズのあるモノ（もちろん動く）まで、値段はいろいろ。買うときに、目の前で動作チェックをしてくれるので、安心して買えるぞ。また、ディスクシステム本体の修理も受け付けていて、¥3,800～¥5,800と費用は少し高めだが、当日もしくは翌日に仕上がるのだ。入手困難な周辺機器ばかりなので、こりゃゲットしなきゃ！

カラオケスタジオ

⬆'87年にバンダイから¥7,500で発売された。カラオケボックスと同じように、字幕に合わせてマイクで歌う。当時ヒットした歌などが、専用カセットに収録されている。

ジャイロセット

⬆'85年に任天堂から¥5,800で発売された。ロボットがTV画面から送信される信号を受信して、コマを回したり、移動したりする。ロボットのデザインも凝っている。

ファミリートレーナー

⬆'86年にバンダイから¥8,500で発売された。マットの上に立ち、足を使ってプレイする。PSの「D.D.R.コントローラ」に近い。専用ソフトが9作発売されている。

プレミアムゲームソフト

限定版や非売品、一部の名作ソフトはプレミア価格で売られている。アキバにくらべて価格は高いが、在庫が大量にあるので、たいていのモノはココで見つかる。プレミアソフトの中でも幻と呼ばれる、『星をみるひと』も、箱・説付きでアリ。しつこいようだが、値段は高い！　お店に行くときは、必ず電話で価格を確認してからにしよう。

リップルアイランド

⬆絵本のような4つの世界を冒険するAVG。良作で生産数が少ないため、プレミアがついた。

タイトル	メーカー	価格
星をみるひと	ホット・ビィ	¥9,600から
メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	¥24,000から
リップルアイランド	サン電子	¥15,000から

グッズ

FC全盛期には、とにかくいろんなゲームの関連グッズが商品化された。カンペンケースなど実用性があるものから、右で紹介しているおもちゃなど種類は豊富。当然ながら今は販売していないので、価格は高い。また、任天堂が開発して大ヒットしたゲーム&ウオッチも、ほとんどの種類が在庫としてあるぞ。

ファミコン戦隊

⬆FCカセットの形をしたボディに、無理やり顔や手足をつけたおもちゃ。マリオのほかに、ゲゲゲの鬼太郎など約10種類が発売された。プレミア価格。

攻略本

ゲーム攻略に欠かせない攻略本が登場したのはFC時代初期のころ。当時の攻略本はポケットサイズで値段は¥500前後が主流だった。現在の攻略本にはない、昔ながらのデザインがマニアの収集欲を刺激するのだ。棚の一角を占める在庫は、そのほとんどがプレミア価格。定価の3～4倍はあたりまえなのだ！

⬆アキバでも入手困難なFCの攻略本がズラリ。どれもビックリするほどゲキ高だ！　ちなみにマニアに人気なのは『マザー』。

店長のサエキさん

通販もやってまーす

ファミコンショップ クラブハウス

TEL：03-3961-3291
営業時間：PM1:30～AM12:30
アクセス：都営三田線
本蓮沼駅下車徒歩3分
国道17号線沿い

調べて欲しいこと トドロキ大募集!
このコーナーでは、エンドルフィンメンバーに調べてほしいことを募集中。知りたいこと、ナゾなことがあったら今すぐオハガキを！
★あて先★ 編集部エンドルフィン係

脳内麻薬なメンバーたち

たかみ～
ノートパソコン購入。あいかわらずあやしいソフト(格闘系)をインストールして遊んでいる模様。ヤバイぞソレは。

Mac智也
通称"連打マン"。今日本で一番『オリンピック2000』がうまいと思われる人。GB版も死ぬほどやりまくってほしい。

すまほん振動版
あいかわらず『パーフェクトダーク』漬けな日々。たぶん100時間はプレイしている。まだやる気マンマンですよ、この人。

コラム バカラライ

●ホッとひと息読みものコーナー

ファミコン懐古録

●ウラワザ光子力研究所

さーて、みなさんお待ちかね。今月もファミコン懐古録の時間がやってまいりました。今回のお話は、ゲームにつきもののウラワザ。ひとくちにウラワザといっても、『グラディウス』で超有名なコナミコマンド（上上下下左右左右BA）でのパワーアップなどのお役立ちモノから、『スーパーマリオ』のキンタマリオ（スーパーマリオになって、画面上にあるコインをマタにはさむ）というしょうもないモノまで千差万別。FC時代のウラワザをふり返ってみよう。ウラワザで一番多いのがコマンド技。決まった順に十字キーやボタンを押せば、無敵になったり面セレクトができたり、いきなり自爆したり（意味ないね）と、普通に遊ぶのと違った楽しさがある。が、コマンド技は複雑で覚えづらいものが多い。なかでも『ドルアーガの塔』の面セレクトは、タイトル画面が出ている数秒程度でボタンを15回押して、さらにIコンとIIコンを同時に操作しないといけないのだ。ムズカシー！　次に多かったのが、パスワード改造。FC時代初期のRPGはセーブ機能が無く、長いパスワードを入れて続きから遊ぶものがほとんどで、パスワードを間違うと続きが遊べなくなる。が、たまに間違ったパスワードでキャラが強くなったり、知らない場所からゲームが再開する。思わず「うわ、オレものすげぇウラワザ見つけちまったよ！」と感動に心ふるわせたものだ。また、「ドラクエII」の「ゆうていみやおうほりいゆうじとりやまあきらぺぺぺ…」のように、おもしろいモノも多い。ＦＣのウラワザには遊び心があふれていたのだ。：たかみ～

⬆ウラワザでもっとも有名なコナミコマンド。
➡当時、どのFC雑誌でも〝ウラワザ〟として紹介された、しょうもないワザがキンタマリオだ！

こんなウラワザがありました

コナミコマンド	「上上下下左右左右BA」。コナミのゲームで定番のパワーアップコマンド。最近のゲームでは、これで自爆することも多い…。
スーパーマリオブラザーズ	キンタマリオのほかにも、Ａ＋スタートのコンティニューやカメのこうらで無限増殖など、ウラワザの宝庫だった。
ドルアーガの塔	上下左右下上右左左右下上右左上と押し、IIコンの左とB、IコンのAを押しながら下を押してコンティニューで面セレクト。

魅惑の パーフェクトダーク倶楽部

『パーフェクトダーク（以下ＰＤ）』とは何か？　おなじみレア社の開発によるソフトであり、あの３ＤガンＳＴＧの傑作『ゴールデンアイ』の続編的作品である、ということぐらいは、Ｎ64好きなら知っていると思う。この５月末には米国で発売されて空前の大ヒット中だ。『ゴールデンアイ』は北米だけで500万本（！）以上も売れているんだけど『ＰＤ』はそれを上回ると予想されているから、なんともすさまじい話。日本では年内に発売予定で、なんとタイトルが『赤と黒（仮）』という一風変わったものになる。

さてさて前置きが長くなったけど、このコーナーでは、この『ＰＤ』について私すまぽんがとことん語ろうと思ってます。そうなんです、ゲットしたんですよ。米国版の『ＰＤ』を。んで、さっそく『ゴールデンアイ』との最大の違いについてチェック。たぶん『赤と黒』を期待している人にとってココが一番気になる部分だと思うからね。違い、それはすなわち〝音声〟なのだ。敵がしゃべるのよ。〝しゃべる〟なんてたいしたことない、なんて思うなかれ。たとえば敵のアジトに潜入したとしよう。「侵入者だ！（もちろん英語だけど）」と敵が叫んだら、キミは発見されてしまったことがわかる。「警報を鳴らせ！」とか言われたら、その前に警報をこわす必要がある。「バックアップしろ」とか叫んでいたら、敵の援軍がやってくる。とにかく〝音声〟の洪水。敵がどんなことをしゃべっているかで、こちらの対策も変わってくるわけ。とにかく、この音声のおかげで臨場感が『ゴールデンアイ』比50%アップってな感じなのだ。で、さらにスゴイのが…誌面の都合により以下次号（すまぽん）。

プログラマー菅原徹の テクニカルノート

●ゲームプログラマーに必要な学力

社会に出て「学生のときもっと勉強すればよかった」というのはよく聞く後悔の弁ですが、ゲームプログラマーの場合、何を勉強しておけばいいのでしょうか。プログラマーを目指してるそこのキミ、よく聞いときなさい。先に言っとくけど、絵も描けないしプログラムも難しそうだから〝企画屋〟になるなんて、初めから逃げ打ってる奴が一番使い物になんないんだからね。

昔、プログラマーに必要なのは〝国語〟の能力だと読んだことがあります。論理的な思考、説明能力がいるというような話でした。基本的に学校で学ぶ知識はすべて必要なんですが、普通の人が内心「あんまりいらないや」と思ってる数学と理科の能力は、今のゲームプログラマーにはとても重要です。３Ｄにかぎっていえば幾何学や代数は必須。高校で習う三角関数、微分方程式、ベクトルや行列演算（大学で習う線形代数）などですね。特に３Ｄゲームでメインを張る仕事がしたければ、通常のプログラム能力のほかに、上記の数学力があるほうがいい。理科では〝物理〟、特に力学が重要です。ゲーム機の計算力が上がって、今までいい加減にごまかすしかなかった物体の運動が、物理法則どおりリアルにシミュレートできるようになったためですね。そして〝英語〟。英語力は、私が一番後悔してるとこなんですが、Ｎ64やＰＳ２のＣＰＵはアメリカ生まれの設計です。開発者に渡されるマニュアルはたいがい英語。１年もたてば和訳が出てくるんだけど、一番売れる初期タイトルの開発中は英語。コンピュータの最先端はアメリカ。先端の技術についていくためには英語の論文や参考書が読めたほうがいい……ってなんだか書いてて疲れてきたので、今回はこの辺で。

PROFILE

株式会社セタ第３開発部次長。今回はいつにも増してタメになる話をしてくれました。最近は若手プログラマーの育成にも余念がないということですね。

アキバ掘り出し隊

半年間にわたって、アキバに眠る任天堂関連のお宝を発掘してきたアホ隊だが、なんと今号で最終回。そこで、今までに紹介してきた情報をまとめてみました。まずは、いまだに高値で売買されていることが多いＦＣソフトについて。総武線ガード下のメディアランドなら、在庫量が豊富なだけでなく、箱や説明書までキッチリそろっている。箱・説ごと欲しいマニアックなファンはウェルカム。ソフトの買取も意欲的で、プレミアな価格がつくこともある。もちろん、箱・説が無いモノは極端に値は下がるのであしからず。次は、取扱店がだいぶ少なくなったSFCソフト。多種多様なジャンルごとにたっぷり在庫をそろえているのは中央通り沿いリバティー６号店。広い店内の一角を占める在庫量なので、探しているソフトも見つかりやすい。値段もお手ごろ。海外ソフトなら、前号でも紹介したメッセサンオー本店。通販もしているので、興味のある人はカモン。このほかにも、アヤシイFCやGBソフトを扱っている出店もお忘れなく。神出鬼没だが、見つけたら必ず寄るべし。１本に数十種類のゲームが詰まったソフトなど、スゴイものに出会えるはず。これだけいろんなモノが買えるなんて、アキバはスッパラシ～。これからも日本イチのゲーム街、アキバをよろしく！　それではラナイバー！

アキバで買うならココ！

FC	メディアランド	中央通り沿い。総武線ガード下
SFC	リバティー６号店	中央通り沿い。東京三菱銀行手前の通りを右折
海外ソフト	メッセサンオー本店	中央通りを末広町に向かって約５分

任天堂ハード情報先取りマガジン 電撃DOLPHIN（仮）

●スペースワールドの出展は？

今年の〝任天堂スペースワールド〟まで、いよいよあと１か月あまりとなったわけだが、気になるのはなんといってもドルフィンの出展について。今回のスペースワールドのメインは、年末発売が予定されているGBアドバンスになると言われている。GBアドバンスの出展状況については、サードパーティのソフトも含めて、７月末までにはある程度固まってきているはずだ。一方のドルフィンについては、まだ不透明。任天堂山内社長は、ドルフィンについて「次世代機の概要についても発表する」というややこしい発言をしている。ドルフィンによるゲーム映像が展示されることは、おそらく間違いない。しかし、プレイヤブルのソフトが展示されるのかどうか、どうも見えてこないのだ。宮本茂氏は「見せますよ」と言っているので期待したいところだが……。いずれにせよ次号では、くわしい出展内容が見えるはずだ。

モノを食べながら街を歩く「モバイル食品」なギャルたち。でもバナナの歩き食いはどうか？　と思う人に贈る読者さまページ

▼今月号は生放送スペシャル！　山口県　有賀みんくん：0806（大好評のギャル生着替えもあり。ウソだけど）

本当にバナナを食べながら歩いている人がいるんですよ。なんでも東京都内の9割のコンビニでバナナを売っているとか。ついでにバナナのたたき売りも復活かしら？

中川だいめー

この場を借りて一言。前担当編集者のロンに寄せ書きをくださった11人の読者さま、ありがとうございました！　ロンもすごく喜んでいましたよ。幸せ者ですねえ、まったくもって。

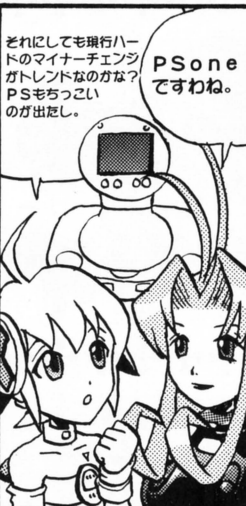
天堂はっぱ&天堂サンディ

データの集計や簡単な原稿書き、最近では座談会もこなすおふたり。ちなみに座談会では言いたい放題。誌面に載せられないようなことまでしゃべってます。意味ないじゃん。

ノブノブ

担当編集者。今は忙しくてそれどころじゃないみたいですが、以前はクラブにも行っていたそうです。おお、カッコイイ～。なんか普通のヤングメンみたいじゃないですか（笑）。

and You!

＋長谷川 真編集長（愛称・はせがーさま）

電源オンでピカチュウのほっぺがプリティに光るんですが、これなんかアイレムのFCカセットをホーフツさせてくれて、なんともステキですよね。

ホーフツするのはあなただけ。

それにしても現行ハードのマイナーチェンジがトレンドなのかな？　PSもちっこいのが出たし。

PSoneですわね。

それに液晶モニターつきとか、電池で動くタイプなんかが、いずれ発売されそうな気もしますしねー。

その可能性はありますわね。

とりあえず今は待ちかなー。

ところでPSoneと同時にPS2用のHDD（ハードディスクドライブ）が発表されましたね。

本体とHDDの縦置きの写真を見ると、なんか未来都市のビルみたいですよね。

ビルはともかく、本体の外に機械つけるのはねえ。

デザインや移動の面から考えましてもねえ。

AA多摩屋猫丸HP★ http://www.iris.dti.ne.jp/~kuro/

いいんです。わかる人にだけわかってもらえれば。

あなた、商業誌で仕事していること忘れてるでしょ？

じゃ 新～

HAHAHA

マンガ／多摩屋猫丸

長谷川真さん（愛称「はせがーさま」）は、編集長の激務のせいで最近ちょっとストレス気味。そこで医師に相談してみると……。医師：では、言葉による連想テストをします。編集長：はい。医師：ゲーム雑誌？　編集長：電撃N64（愛称「デンロク」）。医師：では読者さまページ？　編集長：ゲームの素（略称「素」）。医師：うーむ。編集長：先生、どうでしょう？　医師：いたって健康ですな。編集長：仕事のしすぎなどでは？　医師：いやいや、どれも正常な連想ですよ。……医師はデンロクの回し者なのでした。おわり。

あるとき、急に自宅でインターネットがしたくなり、その勢いでパソコンを購入。おかげでマイカー購入のための貯金はゼロに……。近々バイトを辞めるつもりだったのですが、当分辞められそうにもありません。貧乏ヒマなしです。福岡県　秋天さん：0080（またゼロからスタートになったわけですが、目的があったほうが生き生きするものです。がんばってお金を貯めてステキなマイカーを買ってください。さて、上素では読者さまのネタを募集しております。文字数は100文字以上、200文字程度まで。なお上素のポイントは10ポイントとなっております）

私がそう感じたとき

テーマ

「これは納得がいかない」と感じたとき

今月は前編。世の中には納得のいかないことが多々あります。しかしそれでも世の中は動いていってしまうのです。だったら、せめてネタにしてやろうではありませんか。ねえ？

➡広島県　漂流刑事くん：0639：ハガキを見ると最悪のラーメンにしか思えないんですけど(笑)。10P。

➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：最終巻まで揃えなかったり……責任もってほしいです。10P。

➡山口県　バードマン32号くん：0954：基本は全員ですが、映画館によって違うこともあるそうです。

⬆京都府　とろろさん：0587：気をつけているのに、いつもなってしまうとは。タイミングの問題ですかねえ？

⬇青森県　合点くん：1044：狙ったように、RPGをプレイしていて、セーブをしてないときだったりします。

⬆東京都　月島咲耶さん：0132：こう文句をいいつつも、結局は本体ごと買っちゃったりするんですよね(笑)。

⬇広島県　天波ゆんりさん：0866：宿題をしたおかげでテストもそこそこよかったのでは？　そう思いましょう。

⬆新潟県　桜燎火さん：0290：安くなるからと買い控えをしてしまう人も出てきますから、これはけっこう問題。

⬇群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：カルテだけを見ているんですかね。ちゃんと本人も見てほしいですよねえ。

⬅広島県　げっくん：0115：ある意味では運がいいと思います。プレミアがつくかもしれませんし(笑)。

⬅静岡県　ぬえくん：0875：原作が好きだとキャラの声にも違和感覚えちゃうこともありますからね。

⬅福岡県　白亜亀さん：1012：学校のお勉強関係のものは、たいてい高いですよね。どうしてでしょ？

次のテーマ

次のテーマは「それって間違ってません!?」と感じたとき。

例1●北アルプスや南アルプスが外国にあると信じている私の友だち。

例2●ひとりきりで遊園地やデパートの着ぐるみショーを見ているいい年した大人を発見したとき。

例3●「重文」という表札があったので「しげふみ」という名字の人の家だと思っていたら、じつはそこは「重要文化財」だった。

なお、発表は11、12月号の予定。「私が、そう感じたとき（間違ってる）係」まで、どしどしどうぞ！

それは変です

ゲームに対し、重箱のスミをほじくり返すような細かいツッコミを入れるコーナーです。今月は『ゼルダ』ネタが非常に多かったです。さすがは人気ゲーム。

⬆青森県　合点くん：1044：きっと、あの世界の月はクレーターなどのデコボコであのように見えるのでしょう。

⬇広島県　天波ゆんりさん：0866：折りたたんでポケットにでもしまい込んでいるのでしょうか？　おウマさん。

⬆福岡県　白亜亀さん：1012：取り外し可能で、しかも武器になりますから。便利な肉体機能といえましょう。

⬇宮城県　朝廷ヤマトさん：0992：なんせ夢見る35歳ですから。もう、いろいろな意味で身軽なのでしょう(笑)。

⬆栃木県　長月ゆうさん：0661：環境に適応してますよね。冬場でも半ソデ半ズボンの少年みたいなものでは？

➡栃木県　ふあする・Fさん：0739：左腕を鍛えているんでしょうか？　ツライ持ち方をします。10P。

➡広島県　漂流刑事くん：0639：叫び声を聞いたら死んじゃったりして(笑)。なんかオカルトな植物。

➡千葉県　館原相模さん：1033：スゴイ身体の構造。といいますか「武器＝子ども」なんでしょうか？

➡東京都　月島咲耶さん：0132：たぶん、なにも考えていないんでしょうねえ。それも幸せですが(笑)。

▼読者のハガキが「素」の素となるのです！　静岡県　はちろくくん：0902（そのとおり！　ハガキをください）

マンガ／藤井福助（編注：とにかくひと安心）

このハガキを書いているとき、私はセキをしています（ゴホゴホ）。個人的に、薬は粉薬よりも錠剤が好きです。そこで質問ですが、その錠剤を飲むとき、なぜ6～10歳は1錠、11～14歳は2錠、15歳以上は3錠と決められているのでしょうか？

（愛知県　星野カービィさん：0666）

昔から「薬はたくさん飲んでも早くは治らない」といわれています。やはり薬は適量を飲むのが一番なのですが、大人は「15歳以上」でひとまとめです。これはどうしてなのでしょうか？

じつは市販薬、つまり普通の薬局で売っている薬の場合、服用する量は厚生省の基準にしたがって決められているのです。例えばカゼ薬ですと「15歳を1錠とすると、11歳以上15歳未満は3分の2錠、7歳以上11歳未満は2分の1錠」と決められています。つまり、星野さんの愛用されている薬の量も、この厚生省の基準によるものなのです。

■体重と薬の量の関係

しかし、ここで疑問なのが「身体の大きさなどに関係なく、みんなが同じ量で大丈夫なのか？」ということです。プロレスラーでも、アイドルでも、薬は同じ量なのは、ちょっと疑問に思えません？　そこで調べてみますと、どうやら「体重の差によって薬の効き方は違う」ようなんですね。

実際、お医者さんが病院で処方する医療用の薬では、患者がプロレスラーや相撲取りだったら、多めに出すこともあるそうです。ですから市販薬でも、説明書の範囲内で飲み過ぎたりしないのならば、自分で量を考えて飲んでもいいらしいんですね。もちろん、これは市販薬の場合だけですよ。お医者さんからもらう薬は、その人の体質や内蔵の機能を考えられているので、それに合わせた量を飲まなくてはなりません。市販薬は効き目よりも、安全性、つまり副作用を少なくすることを前提に作られているので、ある程度は自分で量を考えて飲むことができるのです。

■市販薬の上手な飲み方

かといって、市販薬が体質や内蔵の機能のことを考えていないわけではありません。大人と子どもでは内蔵の機能は違いますしね。また、人によっては「普通の半分の量で効く」という人もいるように、体質によっても薬の効き方は違ってきます。ですから厚生省は基準を設けて、ある程度の目安を作っているわけです。

以上のことから考えると、市販薬を自分で量を考えて飲むというのは「ヤセているから子どもの量でいいや」というより、「太っているから普通より多めに飲もう」といったほうが、どちらかといえば正しいのでしょうね。

●ポイントについて：ハガキを採用された読者さまには、もれなくポイントを差し上げております。ポイントを貯めて、決算時（来年？）にランキング上位に入っていれば、ステキなレアモノ賞品があなたのものに！　ポイントは文字、イラスト、どんなハガキも1枚につき5ポイントが基本。ですが、だいめーの独断で、それ以上のポイントを差し上げることもあります（その場合は書いてあります）。さらに、だいめーへの質問や相談「だいめーの文字ネタでイク」で採用されれば特別に15ポイント！　これは狙いめ！

トーンがはがれるのがイヤなときなどは、少ない枚数のハガキでも封書にしていいんですか？　また、封書で送るハガキの枚数は何枚からでしょうか？　栃木県　ふぁする・Fさん：0739：何枚からもなにも、封書はハガキ１枚からでもオーケーだよ。実際そういう読者さまもいるしね。それに個人的には、どんなハガキでも封書にしたほうがいいと思ってるの。なんでかというと、運が悪いと郵便局の消印がネタの面に裏写りしちゃうことがあるんだよね。こういうことを避けるためにも封書にしたほうがいいってワケ。もちろん強制はしないよ。：はっぱ

▼きっといつか「はにゃ～ん♡」っていわれるような男に！　広島県　漂流刑事くん：0639（今月の決意・笑）

東京都　フォレストJ：0658（編注：豪快な食べっぷりです）

だいめ一殿、ひとつ聞きたいことが。かき氷など冷たいモノを食べると、どうして眉間が痛くなるんですか？
（福岡県　白亜亀さん：1012）

じつは、これは頭痛の一種なのです。

頭痛は大きく分けると、筋緊張型頭痛、片頭痛、神経痛、関連痛の４つのタイプがあります。このうち、冷たいモノを食べて眉間が痛くなるのは、関連痛に分類されるのです。

関連痛はクチの奥にある「冷たい」と感じる神経が眉間の「痛い」と感じる神経にすごく近いために起こってしまいます。強く「冷たい！」と感じる刺激を受けると、痛みを感じる神経にまで刺激を与え、あのような痛みを感じてしまうのです。

ですから決して、宇宙からの交信だとか、ニュータイプだとか、そういうわけではありません。ピキーンと来るところは似ているのでしょうが(笑)。

早口言葉でおなじみの「東京特許許可局」は、実際にはないと聞いたことがあるんですけど、本当ですか？
（静岡県　はちろくくん：0902）

本当です。明治以降、このような名称の役所が存在したことは、ただの一度もありません。ですから、電話帳や地図などで調べてみても、東京特許許可局が見つからないのは当然なのです。

そもそも特許とは、発明されたものが発明者に無断で商品化されないように、発明者の権利を保護するためのものです。日本では明治18年にこの制度ができました。

そして、個人では手続きがとてもややこしい特許の申請を代わりにやってくれるのが弁理士と呼ばれる職業です。もちろん国家試験をパスしないとなれない職業で、簡単にいいますと「理系の弁護士」といったところでしょうか。

発明者は自分の代わりに弁理士に特許庁への申請を頼み、それが審査されて「たしかに今まで誰も発明していない新しいものだ」と判断されると、公報に掲載され、それから一定の期間を待ちます。そして「いやいや、その発明はこっちのほうが先だ」などの異議を申し立てる人がいなければ、晴れて特許として「登録」されるのです。

ですから特許は「許可」されるものではないのです。したがって「許可局」なんてものが、存在するわけがありません。ここからも「東京特許許可局」が存在しないことがわかります。

まあ、これは早口言葉のために誰かが作ったものなのでしょうね。「漁村に巨泉の漁船が五艘」みたいに、ゴロ合わせを重視して、ホントかどうかは二の次だったのだと思います。作った人も、これほどメジャーになるとは思っていなかったでしょうしね(笑)。

ゲームの素

情熱の川柳

5・7・5の文字数で文章を作ってください。文字数はゴロがよければ多少増減してもオーケーです。

能力は
愛でカバーだ
キャラゲーは

⬆山口県　有賀みんくん：0806：特に格闘ACTなんかは好きなキャラに限って弱かったりしますからねえ(笑)。

⬇新潟県　楼燎火さん：0290：相手にキラわれて警察に行かれたりしたら、間違いなくストーカー法適用ですな。

⬆奈良県　うろつきマクドくん：0508：あとちょっとだけと思っても、ついつい先まで進めてしまうんですよね。

⬇東京都　月島咲耶さん：0132：人のかんにさわることをさらりといいますし。このときは命中率もアップ(笑)。

⬆広島県　ピクシー稲見さん：1010：今までの努力が水の泡。RPGの最終ボスだったりしたら、悲しみ無限大。

デンロク美術館

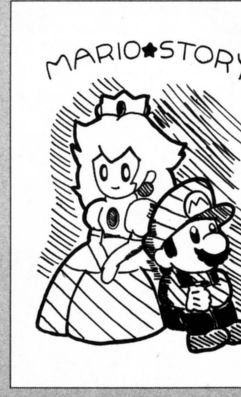
イラストオンリーのコーナーです。採用率を上げるポイントは、ポーズや構成、ほかの人が描かないキャラクターを描くことでしょうか？　ちなみに現在、イラストの掲載サイズを試行錯誤中。ご意見がありましたら、どんどんお寄せください。また、擬人化などでキャラクターがわからないときがあるので、イラストの裏には名前等を書いていただくとなにかと助かります。いやいやホントに。

暑中　お見舞い　申しあげます♥
Sakura Wars2　Reni & Iris

⬆東京都　月島咲耶さん：0132：夏ですから、ということで暑中見舞い。レニとアイリスの浴衣がステキです。縁日でしょうか？

⬇栃木県　ふぁする・Fさん：0739：スタルキッド。最初はかわいく仕上げようとしたそうですが、結果はこのように(笑)。10P。

⬆東京都　冬月透夜さん：0775：「エクセル♡サーガ」のエクセル。マンガとアニメはまったくの別モノですからね。念のため。

⬇宮崎県　吹雪奏多さん：0374：「聖戦の系譜」のティルテュ、ティニー、アーサー。最愛の親子だそうです。愛のあるイラスト。

⬆福岡県　白亜亀さん：1012：イラストは緒方剛志先生作画のマンガから。緒方先生は「ブキーポップ」のイラストでもおなじみ。

⬇東京都　奥内あまんさん：0780：ポップに描かれた「ムジュラ」のイラスト。コマ割りのイラストが特にいいカンジです。10P。

⬆宮崎県　吹雪奏多さん：0374＋広島県　御行いちるさん：0931：イラストは「トラキア776」から。それぞれに５Pずつ。

⬇愛知県　星野カービィさん：0666：イラストはもうすぐ発売される「マリオストーリー」から。マリオの体育座りがいいカンジ。

⬆兵庫県　なすみそいためくん：0412：『パワプロ2000』の社長の妹。名前がなければ誰だかさっぱりわかりません(笑)。10P。

⬇群馬県　田山みすずさん：0754＋千葉県　風神遙さん：1045：合作イラスト。田山さんには５P、風神さんには10Pです。

⬆群馬県　楼燎火さん：0290：大きな翼を広げて羽ばたくリンク。躍動感あふれるポーズがバッチリと決まっております。10P。

●コードナンバー(CN)について：初採用の読者さまにはCNを差し上げております。CNというのは、ペンネーム(PN)のあとについている４ケタの番号のこと。しかもCNはポイントがリセットされてもなくなりません！　さらにこのほかにも、だいめ一がサイコロとかでテキトーに決めた「その月のラッキーCN」の読者さまが優先的に採用される「CN宝くじ」などの特典も！　同じネタのハガキがあったときには有利です！ちなみにラッキーCNは誌面ではあえて発表をしておりません。特別っぽいですからね。

ハガキサイズに切った紙で投稿しているのですが、これってハガキの大きさとちょっとでも違っていたら、もう載せてもらえないんですか？　広島県　シーフ5さん：0731：普通の官製ハガキの大きさは「タテ148ミリ、ヨコ100ミリ」ですわよね。基本的には、このサイズを守っていただきたいのですが、タテヨコ1ミリくらいの誤差はしょうがないかもしれませんわね。とはいえ、キチンとしたサイズでなければ、掲載時に端のほうが印刷されないことがありましてよ。ハガキサイズに紙を切るときは、サイズが合っているかを確認しましょうね。：サンディ

➡愛知県　紅神牙さん：0784：PCエンジンのスーパーCDロムロムで発売されたRPG。昔のハードのイラストも載ったりするのが「素」なのです。

➡栃木県　長月ゆうさん：0661：なんだかニヒルなカンジに仕上がったリンク。目つきのせいでしょうか？　でもまあ、こういうリンクもありでは？

➡埼玉県　惣戸重敬くん：0140：『風来のシレン』の主人公シレン。いかにも股旅ものの人といったカンジのイラストです。股旅ってなつかしい響き。

➡埼玉県　ごまゾウさん：0998：『仮面の秘密とは？　今、旅立ちのとき』がタイトルだそうです。たしかに、そのタイトルがしっくりくるイラスト。

⬇福岡県　秋天さん：0080：合作イラストだと思いきや、じつはひとりで描いているという『FFV』のイラストでした(笑)。

⬆山口県　バードマン32号くん：0954：イラストは『ドシン』でも『ムジュラ』でもいいとのこと(笑)。そのナイスな度胸に10P。

⬇北海道　玖白武さん：0868：最新作ではコンボイとユウキとの心の交流も描かれています。王道といえば王道のストーリーかも。

⬆愛知県　緋安摩比瑠さん：1006：発売日未定ながらも、少しずつ情報は出ています。早く発売日を決定してほしいですね。10P。

⬅北海道　織作淳史くん：0133：多摩屋猫丸先生のキャラ「SFC娘」のイラスト。アタマにSFメモリカセットが刺さ……いえ、差さっています。

⬅兵庫県　神居留守くん：0366：『ふしぎな木の実』のディンのイラスト。トーンが細かくて、キチンと印刷されるか不安。ちゃんと出ていますか？

⬅神奈川県　佳乃真雪さん：0735：『怪盗きらめきマン』のルージュのコスプレをしたピーチ姫」という大変複雑な設定のイラスト(笑)。そうでしたか。

⬅新潟県　高橋智子さん：0003：人気キャラ集合イラスト。ひとつひとつキチンと描かれています。アニメは本当に続きから再開されましたね(笑)。

御触書（おふれがき） 3項目の

お笑いの古典「三段オチ」。小気味よくいくのが「通」ってなもの。べらんべえ。

まちがえてたらしい
ひとつ 吉田栄作と吉幾三
ひとつ 長州力と力道山
ひとつ 伊集院レイと伊集院光

⬆神奈川県　阿部逸人くん：0406：ある意味、すべてがオチなような気がするんですが(笑)。それもまたよし。

⬇奈良県　天才少年くん：0872：浦島太郎じゃないんですから、その年で若さを失ってどうするんですか(笑)。

⬆神奈川県　てつじんFXくん：0676：プロ野球選手はトレカなどと同じだったとは気づきませんでした(笑)。

⬇京都府　とろろさん：0587：じつはワクワクしながら同人誌を読んでいるかもしれませんから要注意です(笑)。

⬆東京都　明吹田桜さん：0691：線路上しか走れないからとか、そういう問題ではないと思うのですが(笑)。

➡岩手県　北村栄さん：0648：そこは趣味なんですから、深く考えずに。

➡新潟県　楼燎火さん：0290：プレイする前にも読んでください(笑)。10P。

私が説明書を開く時！
ひとつ ゲームで詰まった時！
ひとつ そのゲームのイラスト描く時！
ひとつ 暇な時！
読みモノなら何でも良いらしい…。

➡京都府　山乃歩未さん：0799：そんな人は「素」には大勢います。大丈夫。

なにか淋しい時
ひとつ 祭りなどで友達とはぐれた。
ひとつ デジ●ンを独りで観てる時。
ひとつ ある人は潮干狩りに行っているというのに私は家でゲーム職人。

➡埼玉県　極楽大使さん：0701：最後は直接攻撃。グルグル回りますから。

➡千葉県　ジャンクくん：0882：なんとなくつけたタイトルです(笑)。10P。

「3項目の御触書」について
ひとつ 何について書こうかな？
ひとつ オチはどうしようか？
ひとつ どこが「御触書」なんだ？

ハッピーゲンマー

マンガ いりえまさよ（編注：スニーカー文庫から小説も出ています）

←いりえまさよ先生絶好調！

東京都 冬月透夜さん：0775（マンガ家さんへのお手紙もお待ちしています）

だいめーさんの「一番泣けるアニメ」はなんですか？　オレはGガンダム。
（大分県　00エージェントくん：1046）

正直な話、どれかひとつを挙げるなんてことは私にはできません。なにせ、アニメにはすばらしい作品がたくさんありますからね。しかし逆に「見なくても差し支えのない作品」や「見る価値のない作品」なんてものも確実にあります。しかも膨大に(笑)。そこで、ここでは「効率的なアニメの鑑賞法」みたいなものを書いてみましょうか。それに今回の「だいめーのない座談会」では、オススメアニメを挙げているそうですので、似たような内容になるのもつまらないですからね。

■効率的なアニメの鑑賞法とは

「Gガンダム」が好きなのであれば、ほかの「ガンダム」も見て、それを見たら次は似たようなロボットアニメを、それも見たら今度はちょっと違う毛色のロボットアニメを……と言う具合いに「好きなジャンルのアニメにしぼって見ていく」のもひとつの方法でしょう。これだけでもかなり作品数になりますし、しかもそういう鑑賞法をすることによって自分の「見る目」を養ってくれます。なぜなら、同ジャンルのアニメなら、画面構成や演出方法などの技術の違いを理解しやすいからです。ごっちゃにいろいろなアニメを見るより、よほど効果的だといえましょう。

また、これと同じように「スタッフで見ていく」のもひとつの方法でしょう。例えば、宮崎駿監督が好きなのであれば、スタジオジブリの作品だけではなく、彼が過去にメインスタッフとして関わった作品すべてを見ていくのです。同じ人間が関わったアニメを見続けることによって、その人の技術なりが見えてくるでしょう。これもやはり「見る目」を養ってくれるのです。

このように自分の「見る目」を養っていけば、まったく違うジャンル、スタッフの違うアニメを観ても、「自分の中のアニメ論」みたいなものがすでにあるので、冷静にアニメを観ることができるはずです。ただし、ただアニメを見ているだけでは「見る目」を養うことはできません。そのアニメのストーリーやキャラクターだけではなく、演出に使われている技術もキチンと見なくてはならないのです。

この「見る目」を発展させたり、組み合わせたりして、自分なりに作品から美を見いだしたり、論理的に分析したり、作品の中からスタッフの心の内がわかるようなったら、もうリッパなアニメ鑑賞のプロといえましょう。

なんだか「アニメの鑑賞法」というより「アニメを鑑賞するための心構え」みたいになってしまいました(笑)。

●PNやCN、ポイントが間違っていたら？：面倒でしょうが、ハガキを書いて申告してください。なぜならポイントなどのデータ関係は専門の係がやっているので、そうしないと間違ったままになってしまう可能性がすんごく高いのです。また「PNを変えるとき」や「住所変更の場合」などの場合も、同様に専用のハガキを用意してお知らせください。これらすべてのあて先は「はっぱ&サンディ、○○違うよ(○○変えたよ)係」です。ネタのハガキのスミに書いても見逃しちゃうことが多いので専用のハガキで！

先日、家でほこりをかぶっていたPSが嫁いでいきました。このPSは昨年の暮れに友達の友達から無料で譲り受けたもの。もっぱら「どこでもいっしょ」専用ゲーム機と化していたので、もらう時に間に入ってくれた友達が「FFⅨとペルソナ2をやってみたい」と言っていたのを聞いて、あげちゃいました。すると、その友達がお返しにと、Power Mac9500(230MO内蔵)を持ってきてくれました。パソコンの買い替えを画策していた矢先のわらしベイベント(?)。次はこのパソコンと何が交換されるか楽しみです。(VAIOノートSR希望)：ノブノブ

▼「ちゃぶ台返し選手権」開催！　神奈川県　てつじんFXくん：0676（決勝トーナメントでは星一徹も参加）

埼玉県　惣戸重敬：0140（編注：いつもより多く渦巻いております（笑））

なんだか最近、54分から始まるTV番組が多いのですが、これはいったいどうしてなのでしょうか？
（岡山県　青井侑季さん：0865）

最近では、すべてのジャンルの番組で、ピッタリの時間に始まらない番組が増えてきています。どうして、このようなハンパな時間に番組が始まるようになったのでしょうか？　じつは、これは「時間差作戦」「フライング戦法」などと呼ばれる、TV局の「視聴率アップ作戦」のひとつなのです。

中身は簡単。ほかのすべてのTV局がCMを流しているときに、ひとつのTV局が番組の本編を放送していたら、「お、どんな番組かな？　どうせほかはCMだし、ちょっと見てみよう」と、そこでリモコンのスイッチを止めてしまう人もいるでしょう。そういう人をTV局はお客さんに取り込んでしまおうとしているわけです。

ちなみに、この作戦を最初に使ったTV局は日本テレビなのですが、現在はほかのTV局も同じ作戦を使い始めたところを見ると、ある程度は効果、つまり視聴率アップを見込める作戦なのでしょうね。

ドラマなどの「友情出演」とは、いったいなんなのですか？　ノーギャラで出演しているとか？
（神奈川県　てつじんFXくん：0676）

友情出演のほかにも「特別出演」というのもありますよね。基本的に、どちらも同等のもので、どちらが上ということはないそうです。友情出演とは、主に監督が親しい芸能人に対して「友だち感覚」で出演を依頼したときに用いるもので、ギャラはタダか、払われたとしてもかなり低額。そして特別出演とは、主にプロデューサーが有名な芸能人に対して「出番は少ないですが、特別に出演してください」というときに用いるものです。こちらはギャラはキチンと発生します。

さらにじつは、このほかにも「関係者の苦肉の策から」という場合もあるようです。ドラマでは、芸能人の名前が登場する順番は、基本的に最初に主役、最後に準主役となっています。しかし、ドラマ中にどうしても必要なの役柄だけど、物語の都合で登場はほんの少し……そこに大御所の芸能人を使いたいとしましょう。その大御所芸能人のほうが主役や準主役よりランクが上だったとしても、最初や最後に登場させるわけにもいかず、だからといって、ぞんざいにも扱えない……そのようなときに特別出演や友情出演なんていう言葉が出てくるらしいのですね。

つまり、言い方は悪いですが、ごまかしの意味でも使われることもあるということです。芸能界も大変ですねえ。

こんな夢あんな夢

テーマ

一度でいいから見てみたいっ！

今月は前編です。一度でいいから見てみたい……そんなささやかな夢をネタにしていただきました。結果、ささやかではなくなりましたが(笑)。まあ、そのへんはいつものことです。

➡群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：桂歌丸師匠、というよりコージー冨田さんで有名(笑)。10P。

➡東京都　奥内あまんさん：0780：なんかガマン大会みたいなんですけど。イラストがステキすぎます。

➡東京都　月島咲耶さん：0132：相手はなんのことか、さっぱりわからないでしょうね。おとといだし。

⬇大阪府　缶詰ボールくん：0816：外見だけでなく、内部の見学もしたいそうです。そりゃあ当たり前ですね(笑)。

⬆宮崎県　ぷりずむさん：0829：昔はアイドルはトイレに行かないと半ば本気で思っていた人がいたもんです。

⬇兵庫県　なすみそいためくん：0412：なんか左のハガキとの連作みたいですが、違います(笑)。とぐろはねえ。

⬆広島県　天波ゆんりさん：0866：大丈夫。そういうことを考えられる脳が確実はあります。使い方の問題(笑)。

⬇京都府　とろろさん：0587：きっと、普通の会社より疲れている人が多くて、キタないだけだと思います(笑)。

⬆兵庫県　江口亜夢さん：0899：目標に向かって努力していけば、いい結果は残るもんですよ。がんばるしか。

➡山口県　バードマン32号くん：0954：ほかの惑星の人をペットにするとは、さすがといえます(笑)。

➡東京都　テリエさん：0818：コント以外で見たことありません。てっぺんの1本がムズいです(笑)。

➡広島県　漂流刑事くん：0639：完結編のOVA出ていますよ。レンタルビデオ店でチェック！　10P。

次のテーマ

次のテーマは「私の夢見るステキな愛のきっかけ」です。
例1●自分の片思いだと思っていた人から、突然、愛の告白をされる。
例2●映画「ローマの休日」みたいに、有名人とラブラブデート。
例3●オーディションで集まった1万人の中から好きな人を選べる。
例4●だだっ広い有明のコミケ会場で、同じ人と何度もすれ違い、その人に運命を感じて結婚（実話）。
なお、発表は11、12月号の予定。「こんな夢あんな夢（きっかけ）係」まで、どしどしハガキをください！

TVウォッチング隊

タレントや番組に対するツッコミ、地方局ネタなど、TVネタでしたら、どんなネタでも受けつけております。CMネタは風化しやすいですから、とびきり新鮮なものを選ぶのが吉。地方局ネタも狙い目といえましょう。

⬆福岡県　伽羅さん：0859：スポンサーが少ないと、こうなるんですよねえ。事情はわかるんですけどねえ。

⬇埼玉県　惣戸重敬くん：0140：リアクションをリハーサルしていそうでイヤですよね(笑)。シロウトも大変。

⬆神奈川県　佳乃真雪さん：0735：まあ、もともとは大工の娘さんですし、クチが悪いのもしょうがありません。

⬇新潟県　楼燎火さん：0290：放送時間にこだわりがあるのはわかりましたが、とにかく落ち着きましょう(笑)。

⬆神奈川県　てつじんFXくん：0676：週に一度は死体とご対面していますからねえ。まあ、違う人ですから。

➡山口県　バードマン32号くん：0954：衝撃を衝激と書いてしまうほどの腹立ちなのですね(笑)。10P。

➡東京都　月島咲耶さん：0132：ほかのCMでもけっこうヒドイ扱い。スケープゴートですか(笑)。

➡岡山県　青井侑季さん：0865：きっと「一部では」とかそういう言葉が抜けているのでしょう(笑)。

➡群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：当コーナーではおなじみのNHK教育ネタ。これもスゴイです！

●まとめ送りもオーケー！：たくさんハガキを送りたい人は、封書でまとめて送ってもオーケー！　ただし、中のハガキ1枚1枚に住所、氏名、PN、CNがある人はそれを書くのはもちろん、どこのコーナーあてへのハガキかをキチンと書きましょう。最近、PNだけで住所や本名を書いていないハガキが増えてきております。こういうハガキは集計の関係もあって採用できないのです。せっかく書いたハガキなんですから、キチンと必要事項は書きましょうね。あと、誤字脱字にも注意しましょうね。これも大事です。

●お兄さんのムダな知恵袋「聖火リレー」：オリンピック開幕前の聖火リレーが行われるようになったのは1936年のベルリン大会からで、これは古代と現代を結ぶ象徴としてドイツの体育学者カール・ディーム博士が発案したといわれています。しかし一方で「ナチスドイツが侵攻するための調査ではないか？」ともいわれていたのです。真偽のほどはともかく、このウワサは当時からあり、そのため1948年のロンドン大会では再開をめぐって議論となりましたが、結局は続けることになりました。ちなみに英語では聖火をオリンピックフレイムといいます。：だいめー

ゲーム まんが道

ゲームネタオンリーのマンガコーナーです。ゲームネタ以外は「おつまみ」に行くこともあるので、ご了承を。

●兵庫県 なすみそいためくん：0412：そこまでのパワーがあるのなら、自分でクッパを倒してください(笑)。

●山口県 海のポケットくん：0652：進化というより、ただ合体したり分離したりしているだけですよねえ。

●群馬県 D・クイーンさん：1014：導火線に火がつかないわ、火薬も湿っているわ、かなりのダメダメっぷり。

●奈良県 うろつきマクドくん：0508：あくまで主役と争いたいんですね。まあ、気持ちはわかりますけどねえ。

●埼玉県 霧月未夢さん：0990：月に代わっておしおきしてくれる人。もし月にいたら、いろんな意味でスゴイ。

●福岡県 白亜亀さん：1012：自分のツメなんですね。なんという自己犠牲愛なのでしょう(笑)。10P。

●神奈川県 てつじんFXくん：0676：そりゃあもう捨てるほかありませんな(笑)。間違いなく。10P。

●神奈川県 阿部逸人くん：0406：これはコワイ。なんせ、いっせいに飛び出してきますからねえ(笑)。

●新潟県 楼燎火さん：0290：ヘタしたら指輪のサイズとかまで知っていそうですよね。なんかコワイ。

マンガ／コウノヒロアキ（編注：GBアドバンスにも期待！）

幸せの情報

あなただけのオススメ品を教えてください。なるべく大きな文字で書くのはお約束。担当編集ノブノブのためにもお願いいたします。

●愛知県 高橋さくえさん：0874：インク。画材もいろいろありますよね。

●福岡県 白亜亀さん：1012：お菓子のおまけ。デキはかなりよいです。

●京都府 とろろさん：0587：お菓子。昔なつかしの駄菓子というヤツです。

●岩手県 北村栄さん：0648：マンガ。ジバクくんの顔、彫りが深すぎ(笑)。

●愛媛県 ドラゴンアッシュくん：1048：おもちゃ。指で遊ぶスケボーです。

●東京都 冬月透夜さん：0775：CD。古くても思い入れがあればオーケー。

●福岡県 伽羅さん：0859：手作りデザート。お手軽でいてヘルシーですね。

●東京都 奥内あまんさん：0780：マンガ。単行本30巻の人気連載マンガ。

●三重県 如月未藍さん：0423：マンガ。花ゆめは男性も読める作品多し！

初心者のお部屋

初心者限定、掲載されれば10ポイント！ ここに採用されなくても、ほかのコーナーに投稿できますが、まずはここを狙うのが吉です。

●新潟県 わたまさん：1049：大丈夫！ 最初は誰もが初心者なんですから。

●静岡県 弐くん：1050：せっぱ詰まってそうなカンジでステキです(笑)。

●熊本県 かみんぐさん：1051：ハガキを出せばもっと楽しく読めますよ。

●京都府 エルエルさん：1052：とてもかわいらしく描けてますよ。ホント。

●静岡県 ししょーさん：1053：泣く子には勝てません。CN差し上げます。

●徳島県 金石陽炎さん：1054：大切なのは心を込めることです。ハートです。

●神奈川県 柏原充さん：1055：正直にウソといっているのが好感もてます。

●大分県 植田日美子さん：1056：「もと」ですが、そのへんはどうでも(笑)。

●埼玉県 寿さん：1057：仲間はたくさんいます。ひとりじゃありませんよ。

ゲームの素

福岡県 伽羅さん：0859(おお、なにかの暗号でしょうか？って、ただのネタ・笑)

この間、クラスの女子に「剣悟ってなんとなくカワイイよね」といわれ、うれしいんだけど、大ショックでした。だって男って「カッコイイ」っていわれて喜ぶのが普通でしょ？ それなのに「カワイイ」とは……。で、またこういわれたら、オレはどういう反応をすればいいんでしょう？

（山梨県 切縫剣悟くん：1047）

どうもなにも「ありがとう」といえばいいと思いますよ。「カッコイイ」といわれようが、「カワイイ」といわれようが、どちらにしても相手から好意をもたれているということじゃないですか。だってキライな相手に「カワイイ」とはいわないでしょ？

まあ、切縫くんの気持ちもわかるんです。男性には「男だったら、こうあるべき。こうでありたい」と強く思う時期がありますものね。だからこそ、言葉ひとつで、そんなに考えてしまうのでしょう。

■社会心理学では

しかし「カッコイイ」といわれるよりも「カワイイ」くらいのほうがいいときって、けっこう多いんですよ。

これに関してはアメリカの社会心理学者、アロンソンのグループが実験で証明しています。実験によると、どこから見ても普通の人の場合、失敗したところを見せると相手の好感度が低くなり、カッコイイ人の場合、失敗したところを見せたほうが好感度が高くなるそうです。つまり、ヘタにエリートを気取るよりも、たまには失敗するくらいのほうが、相手の印象はよくなるというわけですね。

これは最近のＴＶ番組で昔の二枚目スターがバラエティに登場して、人気を復活させていることからでもわかりませんか？ あの二枚目だった人が大ボケな発言をしてお笑いタレントにツッコミを入れられていたりする姿を見て、それで親しみをもち、好感をもった人もいるのではないでしょうか？

■カワイイを分析する

そう考えると「カワイイ」といわれたって、ぜんぜん気にする必要はありませんよね。それに最近は、ちょっと自分に興味がある ものなら、すべてが「カワイイ」となってしまう女性もいらっしゃいますから、いよいよもって気にする必要はないと思いますよ。

それよりも私は「どうしてカワイイといわれたのか？」を分析してみることをオススメします。なぜなら、分析することによって「自分は他人にどう思われているのか？」が見えてくるからです。これを知っておくのも大切なことですよ。「自分から見た自分」と「他人から見た自分」は、違うことが多々ありますからね。

地下鉄の終電がはやいので、深夜帰宅時は最寄りのJRの駅から15分程歩いて家に帰っています。その道すがらにある深夜営業の書店とCD&ビデオ屋へ寄るのが、最近の日課です。そのせいか、書籍&CD代がかさんで生活費を圧迫、家にはモノがあふれかえって大変。はじめて家に来た友達に「今まで見た中で一番散らかっている部屋」の称号をもらってしまいました。まめに片づけを試みるのですが、収納スペースが飽和しているのでもうお手上げ。もっと広い所に引越したい今日この頃です(本気)。：ノブノブ

ランキング 1位～15位

●1位：130ポイント：てつじんＦＸ：0676　●2位：110ポイント：漂流刑事：0639　●3位：100ポイント：楼燎火：0290　●4位：90ポイント：月島咲耶：0132　●5位：85ポイント：なすみそいため：0412　●6位：80ポイント：天波ゆんり：0866　●7位：75ポイント：とろろ：0587　●8位：60ポイント：北村栄：0648、青井侑季：0865、白亜亀：1012　●11位：55ポイント：奥内あまん：0780、ピクシー稲見：1010　●13位：50ポイント：ジャンク：0882、はちろく：0902　●15位：45ポイント：ふぁする・Ｆ：0739、伽羅：0859、バードマン32号：0954

▼ミックジャガーの肉じゃがー。愛知県　大岡越後さん：0386（一発ネタ。まさにナイス度胸といえましょう）

マンガ／多摩屋猫丸（編注：それでもラブラブなふたりでした）

だいめーのない座談会

みなさんは「このアニメを見て人生観が変わった！」みたいなモノはありますか？
（愛知県　ためきょう！くん：0767）

ノブノブ（以下、ノ）：うっす。今月はアニメがテーマです。
サンディ（以下、サ）：人生観が変わった、って、壮大な話ですわね（笑）。
はっぱ（以下、は）：そうなると、やっぱ名作劇場のシリーズじゃない？
サ：「赤毛のアン」とか「アルプスの少女ハイジ」とか、いろいろありましたわね。どれも感動しましたわ。
ノ：最初のほうのシリーズでは、宮崎駿さんと高畑勲さんが関わっていますから、クオリティも高いですよ。
は：ふたりの名前が出たところで、スタジオジブリの話をしない？
サ：話が飛びますわね（笑）。まあ、どの作品もハズレはありませんわね。
は：そうなんだよね。メディアでいろいろ叩かれることが多いけど、じつはそこらへんのアニメよりかは、ずうっといいんだよね。
ノ：そこは有名税に含まれているんでしょうね。おふたりはスタジオジブリの作品でどれが好きですか？
は：「ラピュタ」が一番かな？　あと「耳をすませば」も好き。ファンの評判はあまりよくないんだけどね。
サ：ほかには「ナウシカ」や「魔女の宅急便」もいいですわよね。
は：あと、いろんな意味で「火垂るの墓」もチェックだよね。
ノ：いろんな意味とは？
は：あのアニメくらい、観ていてツライのないと思うよ。観たあと「ごめんなさい～」って気持ちでいっぱいにならない？
サ：なりますわね。ごめんなさい～。
ノ：ごめんなさい～。
は：ゲームなら「このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています」って、書かれるっての。

■魔女っ子は奥が深い？

ノ：スタジオジブリ以外では？
は：やっぱ、魔女っ子ものだよね。
サ：「魔女っ子メグちゃん」や「花の子ルンルン」、あとは「ミンキーモモ」も好きでしたわ。
は：「空モモ」「海モモ」？
サ：どちらもあって、はじめて「ミンキーモモ」ではなくて？
ノ：なんの会話しているんですか？　暗号みたいなんですけど。
は：あのねえ、新旧ふたつの「ミンキーモモ」があるじゃない。だから旧作を「空モモ」、新作を「海モモ」って呼んで区別してるの。
ノ：はあ、そうでしたか。
サ：このくらい常識ですわよ。
ノ：うっす。気をつけます。
は：「モモ」もいいけど、「ぴえろ魔女っ子もの」もいいよねー。
サ：スタジオぴえろ制作のシリーズですわね。作品としての評価は「クリィミーマミ」と「マジカルエミ」のふたつが高いみたいですわね。
は：うん。ふたつともＯＶＡのデキもよかったしね。
ノ：ところで、おふたりにお聞きしたいのですが。
サ：あら、なにかしら？
ノ：「スレイヤーズ」や「セーラームーン」は魔女っ子ものになるんですか？　それならわかるんですけど。
は：それを魔女っ子ものに入れちゃうと「レイアース」や「天地無用」もそうなっちゃうと思うよ（笑）。
サ：それでしたら「うる星やつら」も魔女っ子ものに入りますわね（笑）。
は：まー、魔女っ子ものかどうかはともかく、どれもおもしろいけどね。
ノ：うっす。魔女っ子の道は１日にしてならずというやつですね。
は：言葉の意味はわからないけど、たぶんそうだよ（笑）。

■ノブノブのオススメは？

サ：ところで、ノブノブの好きなアニメをまだ聞いていませんわね。
ノ：最近はあまり観ていないんですが、「カウボーイビバップ」はオススメですよ。まるで「宇宙ルパン」みたいな演出がカッコイイです。
は：あー、その系統なら「トライガン」もすごくイイ！
サ：どちらもオープニングテーマにボーカルが入っていないというところで共通点がありますわね。
は：あと、カッチョイイところ（笑）。
ノ：ほかには「マクロスプラス」もよかったですよ。
は：あれ、映画版しか観ていないんだよね。でも、だいめーさんとかいろんな人から「とりあえず映画版を押さえておけばオーケー」っていわれた。こっちのほうがスッキリしてわかりやすいんだってさ。
ノ：あとは「ガンダム0083」もオススメですよ。
は：あー、ガトーの出てくるヤツ。
サ：ＯＶＡの「ガンダム」では群を抜いたデキですわね。
は：ほかにもＯＶＡなら「ポケットの中の戦争」もイイ。地味だけど。
ノ：脚本は「オネアミスの翼」の監督だった山賀博之さんですよね。
は：そうそう。そういや、山賀さんといったらガイナックスだけど、ガイナックスのアニメはどう？
サ：「トップをねらえ」や「ナディア」はよかったですわね。
は：最新作の「フリクリ」もよくない？　まだ２巻までしか出てないけど、とりあえず全巻買うつもり。
サ：「フリクリ」は人を選ぶと思いますわよ。「エヴァ」と同じで（笑）。
ノ：とまあ、最新のアニメの話が出たところで、とりあえず今月はここまでにいたしましょう。
サ：あら、まだまだタイトルは出てきますのに。
は：ホントだよねー。次からは「松本零士と永井豪でオススメ」とか、ある程度のジャンル指定でいこうよ。
ノ：それは質問しだいだと思います。

だいめーのゲームのおつまみ

最低限のルールさえ守れば、あとはどんなネタでもオーケー。最低限のルールとは「特定の個人に対して攻撃をしない」などのことですよ。

⬆神奈川県　てつじんＦＸくん：０６７６：それにしてもわかりやすい人です（笑）。10Ｐ。

⬆栃木県　ふぁする・Ｆさん：０７３９：間違いじゃなく、この向きでの掲載が正解（笑）。

⬆千葉県　ジャンクくん：０８８２：レベルが高いので一撃でしょう（笑）。ぽっかりネタ。

➡埼玉県　藍川楓さん：０８６０：礼儀正しい「素」ですから、あいさつも忘れないのです。季節限定ハガキでした。

特技　私…代理　刹那
新学期（新学期？）自己紹介プリントにいつものかくはめに。
ふと…となりを見ると。
もう書き終…
!!!???
中国……

➡福岡県　紅巳里さん：０７９８：なんといいますか、かなり壮大な人です。もう中国のことを聞きまくるしかない（笑）。

⬅宮城県　綴喜終さん：０１３７：知り合いに気づかれないとは……今のうちに悪いことをやっておくしかありません（笑）。ともあれ、ダイエットは成功。

⬅群馬県　ふでぺん太郎さん：０７５４：それで結果はどうなりましたか？　ギリギリまで悩みに悩んで、あとで後悔をしないような選択をしてください。

うちの近所にはこんな空地がある。
おしいね

➡新潟県　高橋智子さん：０００３：もうちょっとで、あこがれの「昼寝のできるドカンのある空き地」でしたのに。

「ドラゴンクエストⅦ」のCMにSMAPが起用されていますが、イメージが合わないというか、何か違うような気がするのですが……。みなさんはどう思いますか？

良くも悪くもソニーっぽいCMになってる…。

➡神奈川県　てつじんＦＸくん：０６７６：いくらスマップでも子どもの身体だと気持ち悪いです。個人的にですが。

⬅愛知県　高橋さくえさん：０８７４：リトルワールドは、愛知県にある野外民族博物館。知らない読者さまも多いでしょうから、一応書いておきます。

だいめーさん
私も幕末にハマッた
何気なく「新撰組」の本を読んだところ、なんて幕末という時代は、奥が深いのだと、ハマリまくってしまいました。このごろは新撰組はもとい、幕末とつく本は、読みまくっています。もー社会のテストで幕末が出題されれば100点ネッ。
近ごろは、学校の机で幕末志士のラクガキワールドが広がってます（笑）
机の上に広がるラクガキワールドの作品（？）の1つ。自分では、このポーズがすきです。

⬅埼玉県　相楽麗さん：１０５８：念願かなって幕末がテストになっても、結局は年号とかを問われるんでしょうねえ（笑）。なんか問題あるような気も…。

こんなコーナーどうかな？
おつまみRPG
お願い……！あなたしかいないの。ノブノブを助けてくれませんか!?
ふっ…
……いいでしょう。勇者の名にかけて彼女を必ず連れて帰ります。しかしタダではありません。あなたの……
…NEXT～
みんなでやりましょー!!「すごろく」のグレードアップバージョンです!!イエイ♥

➡宮城県　朝廷ヤマトさん：０９９２：すごろくにつづく新たなネタの提示。リレー小説みたいなものでしょうか？

➡東京都　奥内あまんさん：０７８０：こういうネタが載る雑誌って、じつはあまりないんですよ。自慢でした（笑）。

ゲームの素

GE 下素 SO

学生の読者さまは夏休み。うらやましい。きっと、クーラーの効いた部屋でゲームざんまいだったり、コミケの準備に追われてヒーヒーいってたり、イベントでお金使うから貧乏確実だったりと、まさにドリームでビューティフルなサマーを過ごされるのでしょう。ああ、うらやましい。あまつさえ、イベント会場で出会った人とラブラブな関係になっちゃったりする人も確実にいるのでしょう。うらやましいったらありゃあしない。夏休みの話題なのに海や山の話がまったく出てこない私。それもまた一興。：だいめー

ランキング 18位〜25位

●18位：40ポイント：ふでぺん太郎：0754、紅神牙：0784、ぬえ：0875 ●21位：35ポイント：げっ：0115、如月未藍：0423、慎発なる：0765、有賀みん：0806 ●25位：30ポイント：蓮凰ごうし：0116、星野カービィ：0666、ちび助：0892、御行いちる：0931、緋安摩比瑠：1006 ●30位：25ポイント：秋天：0080、阿部逸人：0406、うろつきマクドト：0508、竜海実鶴：0620、こーかい：0626、フォレストJ：0658、ヨウジ：0832、村田新一：0847、高橋さくえ：0874

▼だいめーさんに手紙出すのはどーですかー？ お客さーん！ 鳥取県 足川たこせくん：0886（どうです？）

●広島県 御行いちるさん：0931：周りの人になんといわれようが我が道を行くしか！ 買わずに後悔するのは、一番後味が悪いですよ。と思います。

●埼玉県 ごまゾウさん：0998：ちょっとしたことでも本人にとっては大マジメということは多々あるものです。炭酸あってのコーラですものね。

●広島県 シーフさん：0731：隠すものがあろうがあるまいが、イヤなものはイヤですよねぇ。でもまあ、こうしてネタにもなったわけですし（笑）。

●広島県 げっくん：0115：これはもう相手がどう受け取るかですよね（笑）。10P。

●神奈川県 佳乃真雪さん：0735：書店にない場合は「N64誌で一番のメディアワークス発行、角川書店発売の電撃N64」とご注文ください。お願い。

●広島県 ちび助さん：0892：とりあえず「素」を読んでいる読者さまにはインプットされました。広まるかどうかはわかりませんが（笑）。

●新潟県 楼燎火さん：0290：上から読んでも下から読んでも山本山。声に出して上下から読んだら「まやとほもまや」。ちなみに標高は336メートル。

●兵庫県 なすみそいためくん：0412：間違いなく目玉焼き。おやじさん焼死。10P。

●福岡県 白亜亀さん：1012：不定期掲載「おつまみすごろく」。今月は多めに掲載。ここから再スタート！

●山口県 有賀みんくん：0806：サイコロふってバトル！ 勝負したら、指示されたとおりに移動しましょう。

●岡山県 青井侑季さん：0865：ここのみサイコロを変更。7以上出るサイコロのない人は前回に戻ります（笑）。

●兵庫県 A原尾さん：1060：夢にあふれてキラキラ輝いちゃってます（笑）。青春。

●奈良県 うろつきマクドトくん：0508：バーチャルボーイ発見ー あなたならどうする？ 選択したら移動です。

●島根県 芋納彩美さん：1059：謎の生物のクチから変な声がっ！ 入るべきかどうするか？ 選択のときです。

●神奈川県 日向隆くん：1000：生物の内部はワープマスでした。今月はここまで。続きはハガキが貯まったら。

●長野県 こーかいくん：0626：残念。2回休みで、今月はここまで。続きはハガキが貯まったらやります。

●愛知県 星野カービィさん：0666：究極に近いサイコロ。6か4で今月のゴール。続きはハガキが貯まったら。

●静岡県 ぬえくん：0875：もはや虚構と現実の区別がつかなくなりはじめています（笑）。ゲーマーの基本。

送る前のチェック表（2回分）

□□ あて先
□□ 料金（封書の人）
□□ 自分の住所・氏名・PN・CN
□□ だいめー氏へのお手紙

あてさき：〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃N64 「ゲームの素」係

どんどん送りつけよう！

●静岡県 はちろくくん：0902：ということで、今月はここまで。ごきげんよう！

日常茶飯事商品展開

社長!! そろそろ新しいキャラクターを市場に出しましょー!! / ピカチュウ以外に？ / はぐれ妖精ストラップー!! / Bタイプ / Aタイプ / 手足稼動可 / 社長ー!!品切れ状態です!! / 今度『チンクル』出してみよーか

マンガ／川名晨清（編注：本当にあったら欲しいかも…）

次号予告

優柔不断な主人公「春日恭介」は、同級生の美少女「鮎川まどか」に恋をしていたが、自分に好意をもってくれる年下の美少女「桧山ひかる」も気になっていた……。はたして、恭介とふたりの美少女との三角関係の行方はどうなるのか？ ちゅーことで、この話は大甘ラブラブのコメディとして、まずはマンガ連載、次にアニメ化。これが当たって、その後も映画やOVAがバンバン作られる人気作品になる予定！ 展開時期、きまぐれなほどに未定！ 次回「きまぐれゲームノモート」。春日恭介15歳。青春してます！ だからムリやりなタイトルも気になりません。

高田明美版 / 連載後期 / 連載中期 / なぜ女装… / 連載初期

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃N64
きまぐれゲームノモート 各係

イラスト いりえまさよ

ゲームの素

GE 下素 SO

●おハガキ募集一覧表● ■私がそう感じたとき ■それは変です ■情熱の川柳 ■デンロク美術館 ■3項目の御触書 ■こんな夢あんな夢 ■TVウォッチング隊 ■ゲームまんが道 ■幸せの情報 ■初心者のお部屋 ■だいめーのゲームのおつまみ ■はっぱ&サンディへの質問（主に投稿に関する質問） ■だいめーの文字ネタでイク（悩み相談や質問） ■ハシラでポンッ！（ページの両端にある一発ネタコーナー） 上素（欄外の文章） ※新コーナー案などのご意見・ご要望も随時募集中なのです。

決定！！2000年雑誌月間キャッチフレーズ

応募総数20,126件（うちホームページ3,079件）。たくさんのご応募、どうもありがとうございました。
これが、最優秀賞（10万円）に輝いたキャッチフレーズです。

好きな雑誌は、なんですか。

（埼玉県 高木葉介さんの作品）

●優秀賞（賞金各5万円）「すこ～し うれしい発売日」長野市 宮沢信博さん、「雑誌の数だけ夏がある。」北九州市 波多野順さん （以上2名）

●佳作（賞金各3万円） 東京都 内海達志さん、名古屋市 原田錠さん、東京都 大橋二郎さん、北海道 興水慶子さん、京都市 秋山絵里さん、千葉県 田中茂幸さん、愛知県 加藤節男さん、神戸市 撫原浩次さん、東京都 佐藤直美さん、埼玉県 新井行男さん（以上10名）

NOW PRINTING!

本上まなみの雑誌月間オリジナルマガジンカード、2000名様にプレゼント!!

●応募方法　官製ハガキに右の応募券を貼り付け、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、応募のきっかけとなった雑誌名を明記の上、下記宛先まで、ご応募ください。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。● 締切 平成12年8月21日必着 ●宛先 〒119-0225「雑誌月間キャンペーン」係 ● 問い合わせ先（社）日本雑誌協会 03-3291-0775

7月21日から8月20日は、雑誌月間です。

社団法人日本雑誌協会　社団法人読書推進運動協議会　社団法人日本雑誌広告協会

新作ソフト 発売日リスト

★ ………初登場のタイトル
太い文字 …発売日に変更のあったタイトル
SFC ………SFCのソフト
NP ………ニンテンドウパワー専用のSFCソフト
DD ………64DDのソフト
B ………バックアップ内蔵
C …コントローラパック対応
P …おもしろパック対応
H …メモリー拡張パック対応
L …64GBパック対応
S …ポケットプリンタ対応
R …振動ロム

NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
7月21日(金)	マリオテニス64	SPG	¥6,800	任天堂	B P L
7月28日(金)	**ドラえもん3 のび太の町SOS！**	ACT	¥6,800	エポック社	B P
8月11日(金)	マリオストーリー	RPG	¥6,800	任天堂	B P
8月下旬	**マリオアーティスト ポリゴンスタジオ**	ETC	–	任天堂	DD
9月15日(金)	**WWFレッスルマニア2000**	SPG	価格未定	アスミック・エース エンタテインメント	B
9月27日(水)	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！	A・RPG	¥6,800	チュンソフト/任天堂	
秋予定	**現代大戦略 Ultimate War**	SLG	価格未定	発売元未定	DD C
	井出洋介の麻雀塾	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	スーパーブラックバス64	ETC	¥6,800	スターフィッシュ	P
12月予定	**ポケモンスタジアム金銀**	ETC	価格未定	任天堂	L
年内予定	MOTHER3 豚王の最期	RPG	¥6,800	任天堂	B P
	赤と黒（仮称）	ACT	¥6,800	任天堂	B P H L
発売日未定	REVOLT	SLG	¥5,800	アクレイムジャパン	
	バイオハザード0	AVG	価格未定	カプコン	
	ロックマンDASH	RPG	価格未定	カプコン	
	WIPEOUT64	RCG	¥7,980	ココナッツジャパンエンターテイメント	C P
	VIEWPOINT2064	STG	¥7,800	サミー	B P
	レブ・リミット	RCG	価格未定	セタ	
	クオンパ	PZG	価格未定	T&Eソフト	B
	キャベツ(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	DD
	コンカーズクエスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	スリッ駆 ラジッ駆	RCG	¥5,800	任天堂	B P
	ゼルダの伝説DD(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	DD
	パネルでポン64(仮称)	PZG	価格未定	任天堂	
	ファイアーエムブレム64(仮称)	S・RPG	価格未定	任天堂	
	DDシーケンサー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	DT DD版(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	ウォール街(仮称)	SLG	価格未定	発売元未定	DD
	サウンドメーカー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	デザエモンDD(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	64ウォーズ	SLG	価格未定	ハドソン	B P H
	フライトシミュレータ(仮称)	SLG	価格未定	ビデオシステム	P

GAME BOY&SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
7月21日(金)	爆走デコトラ伝説 GB SPECIAL 男度胸の天下統一	RCG	¥3,980	キッド	B※
	データナビプロ野球	SLG	¥4,300	メディアギャロップ	B※
7月23日(日)	**メダロット3 カブトバージョン**	RPG	¥4,300	イマジニア	B※
	メダロット3 クワガタバージョン	RPG	¥4,300	イマジニア	B※
7月28日(金)	K.O.THE PRO BOXING	SLG	¥4,500	アルトロン	※
	華蘭虎龍学園 花札・麻雀	ETC	¥4,800	J・ウイング	※
	サクラ大戦GB 檄・花組入隊！	AVG	¥4,800	メディアファクトリー	B※
8月1日(火)	**★バルーンファイトGB**	ACT	¥1,000	任天堂	NP(GB)
	★カラムー町は大さわぎ！おかわりっ！	PZG	¥1,500	スターフィッシュ	NP(GB)
8月3日(木)	Dance Dance Revolution GB	ETC	¥4,800	コナミ	※
8月4日(金)	**ダンジョンセイバー**	RPG	¥4,800	J・ウイング	B S
	ゾイド 邪神の復活！ ジェノブレイカー編	RPG	¥4,500	トミー	B
	ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険	AVG	¥4,200	ビクターインタラクティブソフトウェア	B R※
	ラブひなポケット	AVG	¥4,200	マーベラスエンターテイメント	B S※
	ソウルゲッター 放課後冒険RPG	RPG	¥3,980	マイクロキャビン	B
	マジカルチェイスGB 見習い魔法使い賢者の谷へ	STG	¥3,480	マイクロキャビン	※
	ぞくぞくヒーローズ	RCG	¥5,980	メディアファクトリー	B※
8月10日(木)	**筋肉番付GB2 目指せ！マッスルチャンピオン**	SPG	¥4,500	コナミ	B
8月11日(金)	**ドン・キホーテが行く**	ETC	¥4,500	アトラス	B
	なかよしペットシリーズ③かわいい仔犬	SLG	¥3,980	エム・ティー・オー	B S※
	トゥイティー世界一周 80匹のネコをさがせ！	ACT	¥4,200	KEMCO	B
	パーフェクトチョロQ	ETC	¥3,980	タカラ	B※
	海底伝説!! トレジャーワールド	AVG	¥3,980	ダズ	B
	所さんの世田谷カントリークラブ	SPG	¥3,980	ナツメ	
	ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT	AVG	¥3,980	ハドソン	B※
8月23日(水)	コロコロカービィ	ACT	¥4,500	任天堂	※
8月25日(金)	**エレベーターアクションEX**	ACT	¥4,500	アルトロン	※
夏予定	KLUSTAR	PZG	¥3,980	スパイク	
9月7日(木)	ポップンミュージックGBアニメーションメロディ	ETC	¥4,500	コナミ	
9月8日(金)	とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ	ETC	¥3,800	任天堂	BS※
9月15日(金)	**BILLIARD CLUB**	ETC	¥4,500	アルトロン	
9月21日(木)	ポケモンでパネポン	PZG	¥3,800	任天堂	※
9月22日(金)	**★ぼくのキャンプ場**	SLG	¥3,980	naxat	B※
9月28日(木)	**★ビートマニアGB ガッチャミックス 2(仮称)**	ETC	¥4,500	コナミ	
9月29日(金)	**★JETでGO！**	SLG	¥4,500	アルトロン	※
	新世紀エヴァンゲリオン 麻雀補完計画	ETC	¥3,980	キングレコード	BS※
	★ソロモン	ACT	¥4,300	テクモ	B※
	★スペースインベーダーX	STG	¥3,980	タイトー	
	★パズルデショーブヨ！ウータマちゃん	PZG	¥3,800	naxat	B
	牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール	S・RPG	¥4,200	ビクターインタラクティブソフトウェア	※
9月中旬	**★ぽけっとぷよぷよ～ん**	PZG	¥3,980	コンパイル	BS※
9月下旬	ゴン太のおきらく大冒険	AVG	¥3,980	レイアップ	B※
9月予定	**ロックマンX サイバーミッション**	ACT	¥3,980	カプコン	
	ご金魚物語	SLG	¥3,980	カルチャーブレーン	BS
	GO！GO！ヒッチハイク2	ETC	¥4,500	J・ウイング	B
10月6日(金)	**飛龍の拳列伝GB**	ACT	¥3,980	カルチャーブレーン	※
10月予定	ポケットクッキング	ETC	¥4,800	J・ウイング	BS
11月予定	**★テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン**	RPG	価格未定	ナムコ	BS
	クロスハンター モンスター・ハンターバージョン	RPG	¥4,500	ネットビレッジ	BS※
	クロスハンター エックス・ハンターバージョン	RPG	¥4,500	ネットビレッジ	BS※
	クロスハンター トレジャー・ハンターバージョン	RPG	¥4,500	ネットビレッジ	BS※
	仙界異聞録 準提大戦 TVアニメーション「仙界伝封神演義」より	S・RPG	価格未定	バンプレスト	B
秋予定	ウィザードリィ	RPG	¥4,500	アスキー	B※
	ウィザードリィII・リルガミンの遺産	RPG	¥4,500	アスキー	B※
	ウィザードリィIII・ダイヤモンドの騎士	RPG	¥4,500	アスキー	B※
	スターオーシャン ブルースフィア	RPG	価格未定	エニックス	B
	元祖！動物占い	ETC	¥3,800	カルチャーブレーン	※
	携帯電獣テレファング パワーバージョン	RPG	¥4,500	スマイルソフト	B
	携帯電獣テレファング スピードバージョン	RPG	¥4,500	スマイルソフト	B
	小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮称）	RPG	価格未定	メディアファクトリー	B
12月1日(金)	**★ミメルベアのハッピーメールタウン**	AVG	¥3,980	トミー	B※
12月2日(土)	**★GBハロボッツ ロボペットバトリング**	RPG	価格未定	サンライズインタラクティブ	※
年内予定	真・女神転生 デビルチルドレン「赤の書」	RPG	価格未定	アトラス	B
	真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」	RPG	価格未定	アトラス	B
	Jリーグエキサイトステージタクティクス	SLG	¥4,200	エポック社	
	それゆけアンパンマン 5つの塔の王様（仮称）	ACT	価格未定	タム	※
	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 力の章(仮称)	A・RPG	¥3,800	任天堂	B※
	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 知恵の章(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	
	THE BLACK ONYX DX	RPG	¥4,500	ビーピーエス	B※
発売日未定	ぴあきゃろTOY BOX	SLG	価格未定	NECインターチャネル	
	忍たま乱太郎GBゲームギャラリー	ETC	¥3,900	カルチャーブレーン	
	あぁっ女神さまっ（仮称）	ETC	¥10,800	ケイエスエス	SFC
	ビートマニアGB ネットジャム（仮称）	ETC	価格未定	コナミ	A
	風来のシレンGB2（仮称）	A・RPG	価格未定	チュンソフト	
	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RCG	価格未定	任天堂	※
	ポケモンピクロス	PZG	価格未定	任天堂	B
	マジカルバケーション（仮称）	RPG	価格未定	任天堂	GBA
	ダビスタ牧場（仮称）	SLG	価格未定	メディアファクトリー	B S

※GBカラー専用ソフト A…モバイルアダプタ対応 GBA…GBアドバンス専用ソフト

N E X T I S S U E

10月号 8月21日(月)発売

8月25～27日はスペースワールド。アドバンスや注目ソフトが出展される、待ちに待ったイベントです。ということで次号は出展タイトル一覧など直前大特集です。また、『マリスト』『マリテニ』も大攻略。

 ※予告の内容は変わることがあります

今月のスペシャル

夏休み緊急指令!

新作ソフト34本の最新情報をキャッチせよ!

GB大作戦2

ゲームボーイだいさくせん

ー新作極秘ファイルー

M:GB-2

CONTENTS

オハヨウ読者の諸君。今回のキミたちの任務は、夏以降に発売される新作GBソフトの情報を入手することにある！　ついては、この極秘ファイルに目をとおすとともに、ソフトの発売に備えてほしい。なお、このファイルの情報には、キミが思わずそのソフトを購入したくなってしまうような魅惑的なものも含まれている。例によって、キミが誘惑に負けてソフトを購入することになっても当局はいっさい関知しない。では、諸君の健闘を祈る！

Nintendo®

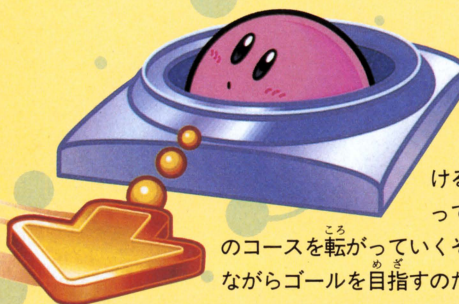
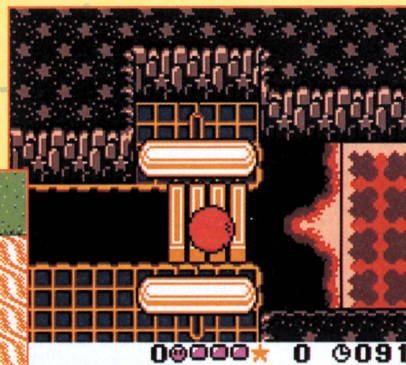
ゲームボーイ&カラー共通特集

イラストコミック／路みちる

3年半ぶりにGBに登場する大人気『星のカービィ』シリーズの最新作『コロコロカービィ』。発売まであと1か月となった今回は、世界初ともいえる独自の操作法とカービィが転がるコースの数々をドドーンと紹介しちゃいますよ！

●続報
8月23日発売 ¥4,500
●任天堂●ACT
●8M ※

こんなアナタにオススメ
いろんな人を手の中で転がしたいと思う、小悪魔的な人へ。

GB本体を傾けてカービィを転がす新感覚ACT

大人気『カービィ』シリーズに、GB本体を傾けるというまったく新しい操作法を採用した、新感覚のACTが登場。GB本体を傾けると、ボールのように丸くなっているカービィが、画面の中のコースを転がっていくぞ。うまくカービィを転がしながらゴールを目指すのだ！

⬆リフトなどの乗り物で移動することも。落ちないようにジャンプしていく必要があるぞ。
⬅敵の攻撃などをよけながら、各コースのゴールを目指して、カービィを転がしていこう。

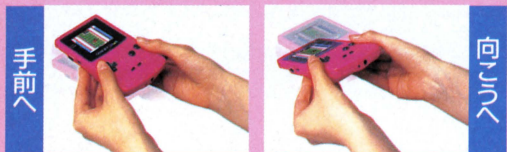
独特の操作感覚を生む「動きセンサーカートリッジ」がスゴイ!!

『コロコロカービィ』ではカートリッジに、GB本体の動きを感知する「動きセンサー」が搭載されている。このセンサーがアナログ入力を可能にしており、GB本体の傾いた方向にカービィを転がせるだけではなく、傾ける角度を変えてカービィの転がるスピードを速くしたり遅くすることもできるのだ。

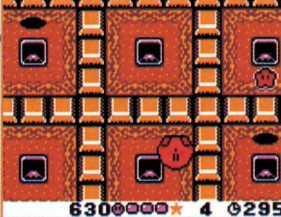
手前へ

向こうへ

右へ

左へ

ジャンプもGB本体で操作する

GB本体の操作では、カービィを転がす以外にジャンプも可能だ。GB本体を素早く手前に起こすと、画面の中のカービィをはねあげて、ジャンプさせることができるぞ。また、ジャンプ中も傾け続けることで、着地地点を定めることも。状況に応じたジャンプをさせよう。

素早く手前に起こすと…

➡カービィがジャンプしないと、先に進めない場所もある。うまくジャンプだ。

 ※動きセンサーカートリッジ対応

M:GB チビッコスパイ ボクちゃん
ボクは「デンロク諜報部のNo1コードネームはボクちゃん」
不可能を可能にするM:GBスパイ!!

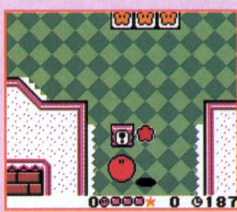
工作部員よもやま日誌

●アナログ入力のちょっとした説明
SFCやGBの十字キーによるデジタル入力では上下左右とナナメ方向の全8方向が入力可能だ。これに対してN64の3Dスティックに代表されるアナログ入力では、方向が360度入力できるだけでなく、スティックの倒す量という要素が加わる。たとえば、N64版「ゼルダ」などでは、スティックをちょっとだけ倒すとリンクが歩き、たくさん倒せばリンクは走るという操作ができる。『コロコロカービィ』では「動きセンサー」がそのアナログ入力を可能にしている。(バリオス)

いろんなコースをカービィが転がっていくのだ!!

今回カービィが転がることになるのは、カービィたちの国プププランド。そこにはさまざまなコースが用意されているぞ。空を飛んだり、雲に乗ったり、仕掛けを解いたりと、いろんなアクションをしながら、転がって、先へ進むのだ。

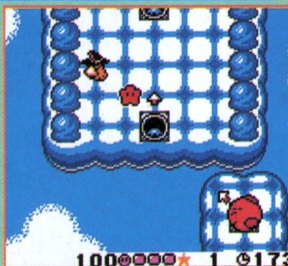
攻略のヒントを教えてくれるヒントボード&スーパーヒントボード

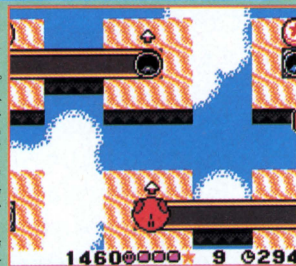
コース上には、先への進み方がわかるヒントボードと、どんな操作をすれば先に進めるのかがわかるスーパーヒントボードがある。アクションが苦手な人でも、これを見れば、必ず先へ進めるようになるはずだ。

⬅いろんな場所にヒントボードが置かれているのだ。

⬅コースの先に進むための操作法を教えてくれるぞ。

緑のコース

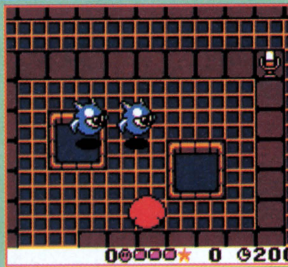
➡草や木など自然がいっぱい。ゲートの先には何があるのかな?

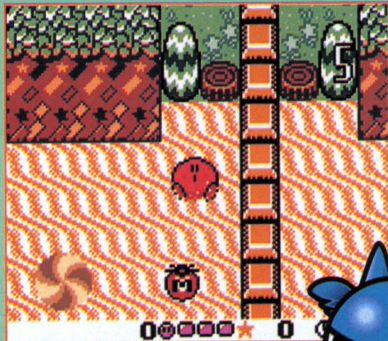
雲のコース

➡ミスすると雲の下に落ちちゃうから、慎重に転がらないとね。

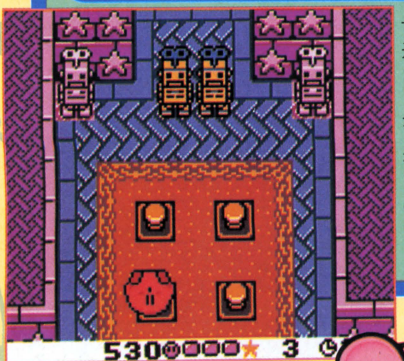
空のコース

➡ジャンプで、空中の島から島へ飛び移りながら先に進むのだ!

水のコース

➡水の上ではイカダに乗って移動するらしい。イカダはどこに?

地下のコース

➡画面の右奥にマイクがあるぞ。取るとどうなるのかな?

砂のコース

⬅砂の上で転がらずにのんびりしていると、そのまま砂にのみ込まれてしまう。はやく転がって砂の中から抜け出さないと。

お城のコース

⬅奥にはロボットが。スイッチの上を通ると、先に進めるのかな?

⬆コースから落ちないようにしながら、敵をよけて先に進むのだ!

広報さんの『カービィ』情報

このゲームでは、まるでGBの中にカービィがいるような不思議な感覚が味わえます。ぜひ、一度体験していただきたいですね。(任天堂広報・改元さん)

工作部員よもやま日誌

●明るい場所での操作が重要?

『コロコロカービィ』ではGB本体自体を傾けたりして、カービィを操作するので、画面をきちんと見ながらプレイするのは難しいかも。GBの液晶は、光が反射することで一番キレイに見えるようになっているから、本体を動かすと角度によって画面が見づらくなる可能性がある。カラー専用のこのゲームでは、特に影響を受けやすい。プレイするときには、GB本体の傾きに視線を合わせるか、液晶がたくさんの光を反射する明るい場所で遊ぶのがいいのかも。(バリオス)

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

多くのユーザーの支持を受けた人気RPGの続編がダンジョンRPGとしてGBに登場！　画期的なシステムが採用されているそのゲーム内容を紹介しよう！

●第一報

11月発売予定　価格未定
●ナムコ●RPG
●16M　B●通信対応

こんなアナタにオススメ
テイルズといえば、ソニックではなくファンタジアな人に。

メル
落ち着いた雰囲気のただよう13歳の女の子。巻き毛がチャーミング。

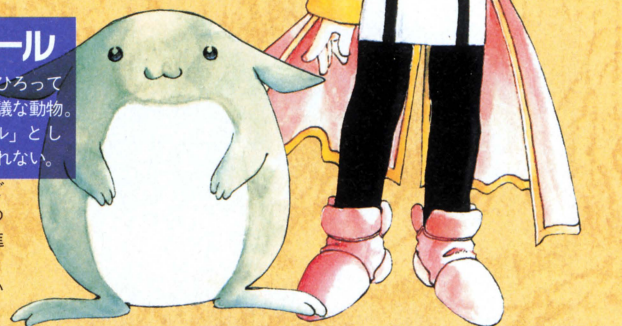
あの『テイルズ』の続編がGBで登場！

SFCとPSで発売された、人気RPGの続編がGBに登場だ。今作は不思議な双子の兄妹が主人公のダンジョンRPGで、物語の舞台は前作SFC版から約100年後の世界。『テイルズ』の世界観はもちろん、ジャンプや特技による連続攻撃が可能なバトルシステムもGB版に継承されているぞ。

⬆前作にも登場した精霊マーテルは、100年後のこの世界でも信仰されているようだ。

ディオ
元気だけなら人一倍ある活動的な13歳の男の子。メルとは双子の兄妹。

⬅町や村などで情報を集めることで、進めるダンジョンが増えていくのだ。

クルール
ディオがひろってきた不思議な動物。「クルール」としかしゃべれない。

ココがなりきり1　コスチュームが変化するんです！

ディオとメルの職業は「なりきりし」と呼ばれるもの。着ているコスチュームを着替えると、そのコスチュームの職業の能力が使えるのだ。剣士のコスチュームなら、剣攻撃ができ、ヒーラーのコスチュームなら回復魔法が使える。種類は100着以上あり、状況に合わせたコスチュームに着替えて、冒険を進めていくのだ。

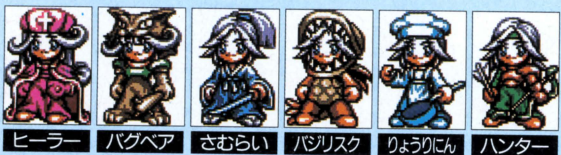
NO. 16
ヒーラー
CP　マスター
しょじ　15
ほうじゅつけいの　きほんしょく。
なかまのきずをいやす。

➡コスチュームによって、キャラの能力が変化するぞ。

こんな変わったコスチュームもあるぞ！

コスチュームの中には、いわゆる“着ぐるみ”的なものもあったりしてかなり楽しい感じ。

こういったコスチュームを着ると、どんな能力が使えるのか楽しみだよね。

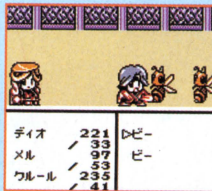
ヒーラー　バグベア　さむらい　バジリスク　りょうりにん　ハンター

ココがなりきり2　入るたびにマップの変わるダンジョン

主人公たちが冒険する塔や洞窟などのダンジョンは、入るたびにマップが変わり、手に入るアイテムなども変化する。冒険するダンジョンも20以上用意されているから、何度でもくり返して遊ぶことができるのだ。

⬆フィールドで行きたいダンジョンを選択する。

⬇入るたびに毎回ダンジョンのマップが変化するぞ。

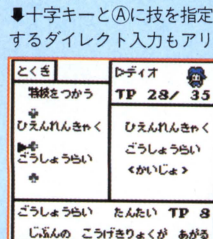
ココがなりきり3　『テイルズ』ならではのバトルシステムを再現！

コマンド選択式バトルに、アクション性を持たせた「LMB（リニアモーションバトル）」。この『テイルズ』ならではのバトルシステムもGB用にアレンジされて、さらに遊びやすく楽しいものになっているのだ。

⬆敵との間合いを考えて攻撃していく必要があるのだ。

⬇十字キーとⒶに技を指定するダイレクト入力もアリ。

とくぎ
特技をつかう
ひえんれんきゃく
ごうしょうらい
ディオ
TP 28／35
ひえんれんきゃく
ごうしょうらい
＜かいじょ＞
ごうしょうらい　たんたい　TP 8
じぶんの　こうげきりょくが　あがる

広報さんの『テイルズ』情報
いろんな職業になりきれるこのゲーム、実はとんでもない衣装も出てきます。ナムコを代表するあの格闘ゲームのあの人のものとか…。（ナムコ広報・吉積さん）

工作部員よもやま日誌

●想像以上の驚きがGB版に!?
前作『テイルズ オブ ファンタジア』では、時空転移により、さまざまな時代を旅するというタイムトリップ要素もあった。今回のGB版の主人公たちも、時を超えた冒険をすることになるようだ。前作から約100年という時間がたっているけど、時空転移した先が前作の時代だったら、クレスなど前作のキャラクターたちと出会ったり、前作では語られなかったエピソードなどを知ることができるかもしれない。『テイルズ』ファンはGB版から目が離せないね。（バリオス）

ポケモンでパネポン™

第一報
9月21日発売 ¥3,800
●任天堂●PZG
●16M B●通信対応

こんなアナタにオススメ
『パネポン』好きで『ポケモン』好きな幸せモンのアナタに。

ハマリ人続出PZG『パネポン』がポケモンキャラを連れて帰ってきた！ とことん楽しいその魅力を、あますところなく紹介しちゃうぞ！

名作PZG装いも新たに登場!

名作PZG『パネルでポン』とポケモンがミックス！ 装いも新たに『ポケモンでパネポン』となり、ポケモンがたくさん登場する楽しいPZGとなったぞ。ルールは簡単、十字キーで画面上の白いカーソルを動かし、ボタンを押してカーソル内のパネルを左右入れかえて、同じマークのパネルをタテかヨコに3つ以上そろえて消していくだけ。シンプルなルールなので、誰でもすぐに楽しむことができるのだ。やればやるほど、そのおもしろさと奥の深さに、時間を忘れて熱中してしまう『パネポン』。まだやったことがない人は、ぜひ一度プレイしてみよう。

⬆人気のポケモンがたくさん登場。同じマークのパネルを3つ以上そろえて消していこう。➡途中で中断してセーブすることもできる。GBだけに、これはうれしい機能だね。

同じマークを3つそろえよう!

パネポンの歴史

'95年にSFC版の『パネルでポン』が登場。シンプルなルールながらも、連鎖消しのおもしろさなど、奥の深いゲーム性で、多くのプレイヤーが熱中し、密かなブームを巻き起こした。'96年には、GB版の『ヨッシーのパネポン』も発売されているぞ。

パネルでポン
⬅こちらが元祖のSFC版。ふたりでの対戦プレイがとにかく熱いのだ。

ヨッシーのパネポン
➡こちらはGB版。少しフィールドがせまいがどこでも楽しめるのが魅力。

もちろんゲームモードもいっぱいあります!

ここではふたつのモードを紹介するぞ。これ以外にも、スコアアタックや2人対戦など、たくさんのモードがあるのだ。新作ならではのオリジナルモードもあるかも？

エンドレスモード
⬅ひたすらパネルを消していく。パネルが天井にふれるとゲームオーバーだ。

VSコンピュータ
➡パネルを消すと相手におじゃまパネルが送られる。とにかく連鎖を狙おう。

ポケモンもいっぱい登場です!

『ポケットモンスター』シリーズでおなじみのポケモンもたくさん登場。ゲーム開始時にポケモンを選択、ゲーム中はそのポケモンが右側のウインドウに表示されるのだ。VSコンピュータでは、対戦相手のポケモンも表示されるぞ。ちなみに、ポケモンはどれでも自分の好きなものを選んでOK。いったい何匹のポケモンが登場するのかな？ ここでは現在確認されている6匹をチェック。

広報さんの『パネポン』情報

任天堂の広報室では、昼休みになるといつも『パネポン』の対戦が始まります。誰でも気軽に楽しめるのが人気の秘密でしょうね。（任天堂広報・改元さん）

工作部員よもやま日誌

●カギはアクティブ連鎖!
『パネポン』では、パネルが消えている最中にほかパネルを動かせます。それを利用し、パネルが消えている間にさらに連鎖を組んでいくことをアクティブ連鎖といいます。これをマスターすべくSFC版で練習をしていたら、いつの間にかまわりに人だかりが……。編集部には『パネポン』好きが多く、プレイしているとたくさんの人が集まってくるんですよ。そしてもちろん、対戦大会が始まりました。その せいで原稿が遅れたというのは、担当編集にはナイショです……あっ。（Mac智也）

STAR OCEAN® BLUE SPHERE

スターオーシャン ブルースフィア

銀河を舞台にした壮大なRPG『スターオーシャン』シリーズの最新作がGBで登場！　物語は、『セカンドストーリー』の2年後から始まるのだ。

続報

秋発売予定　価格未定
●エニックス●RPG
●32M　B●通信対応

こんなアナタにオススメ
一度は宇宙旅行をしてみたい！　と飛行士を夢見る人に。

フィールド特技や仲間など、新情報盛りだくさんでお届け！

前作までの魅力的な要素が、たっぷりとつまっている『ブルースフィア』。スキルやアイテムクリエーションなどのシステムが、前作以上にパワーアップしているというのもうれしいところだ。今回は、GB版の新要素であるフィールド特技、冒険の舞台となる惑星、そしてふたりの仲間とプライベートアクションについてくわしく紹介するぞ。

⬆モンスターには、頭や腕など、部位ごとにHPが設定されているのだ。
⬅アシュトンの必殺技、ハリケーンスラッシュさく裂！　大ダメージを与えられるぞ。

フィールド特技でナゾを解け！

フィールド上では、ジャンプしたり、泳いだり、障害物を破壊するなどの「フィールド特技」を使い、さまざまな仕掛けをクリアしていくことも必要なのだ。キャラごとに特技が違うので、連れて行く仲間はよく考えて選ぶことが重要だ。

冒険の舞台は惑星エディフィス

表面の98%を水に覆われた惑星。地上には多くのモンスターが住んでいるが、少数ながら人間も生活している。過去には高度な文明が存在し、数多くの遺跡が残っている。

ふたりの仲間とプライベートアクションを紹介

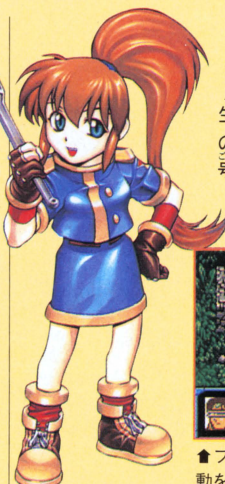
今回は、仲間となるキャラのうち、アシュトンとプリシスを、プライベートアクション（以下PA）とあわせて紹介するぞ。このふたりは、前作の『セカンドストーリー』に登場していた、ファンにはおなじみのキャラなのだ。そして、PAとは、仲間を一時的に操作できる特殊イベントのこと。PA中の選択しだいで、各キャラの感情が変化したり、とても貴重なアイテムがもらえたりもする、重要なイベントなのだ。

アシュトン

双頭の竜にとりつかれた不幸な剣士。現在は、惑星エクスペル復興の手助けをしている。地球へ向かったプリシスが気になる様子。

⬆アシュトンのPA。どんな不幸が待ち受けるのか（笑）？

プリシス

天然ボケがひらめきを生む天才発明少女。自作の変形ロボ、無人くん1号、2号が旅のお供。現在は、地球で機械工学の最先端を勉強中。

⬆プリシスのPA。どんな騒動を巻き起こすのか（笑）？

広報さんの『オーシャン』情報

すでにデバッグに入っている状態です。大ボリュームのため少し時間がかかると思いますが、今後の続報に注目してください。（エニックス広報・山本さん）

工作部員よもやま日誌

●宇宙旅行はいつできる？

『スターオーシャン』の世界では、すでにワープ航法が確立され、広大な宇宙のあらゆる星域へと進出しています。現実の世界では、ワープなど夢のまた夢、宇宙旅行でさえ気軽にできるようになるにはまだまだ時間がかかりそうです。でも、2001年12月には、ついに人類初の民間宇宙航行プログラムが実施される予定です。そう、2年前のペプシコーラの「宇宙へ行こう！」の懸賞がこれなんですね。とはいえ、本当にちょっと（2分30秒くらい）宇宙へ行くだけらしいですが。（Mac智也）

サクラ大戦GB 檄・花組入隊！

Sakura Wars ™

手軽にセーブできたり、クリアまでのプレイ時間が短いなど、GBの携帯性を生かした内容になっているGB版『サクラ』。ここでは、新たに判明した衝撃の新事実を紹介。

●直前

7月28日発売　¥4,800
●メディアファクトリー●AVG
●16M B GBカラー専用●通信対応

こんなアナタにオススメ
サクサクと「光速」でいろんな女の子と仲良くなりたい人へ。

GB版『サクラ』の魅力を徹底追跡!!

主人公は帝国華撃団に体験入隊した見習い隊員。大帝国劇場で1か月間生活し、花組メンバー6人を中心とした、登場キャラとコミュニケーションしていくのだ。正式な花組隊員になるための訓練を受け、主人公の能力をアップさせよう。

隊員たちとの関わり方や訓練の結果によって、結末の変わるマルチエンディングを採用しているぞ。

⬆➡人気シリーズ『サクラ』の世界がGBで楽しめる！

思わず「うなる」衝撃の新事実が続々判明!!

衝撃1 自由時間に"育成"ができる!!

自由時間には大帝国劇場を散策し、登場キャラとのコミュニケーションができる。さらに、条件を満たすと花組隊員たちからもらった植物を育てたりする、"育成"という行動も可能になるのだ。

⬅ある条件を満たすとメニューに"育成"が増える。

⬆うまく植物を育てると、いいことがあるかも。

衝撃2 隊員の居場所がわかる!!

イベントの発生場所には!マークがついているが、そこに誰がいるかは行ってみないとわからない。しかし、かすみさんに隊員の居場所を訪ねると、顔アイコンが表示されるようになり、その人物の居場所がわかるのだ。

⬆かすみに花組隊員たちのことを聞いてみると…。

⬅一定の期間だけ顔アイコンが表示されるようになる。

衝撃3 隊員ごとに違うミニゲームが楽しめる!!

特定の条件を満たすと、特別訓練という形で、ミニゲームが遊べるのだ。射撃やパズル、レースなど、花組メンバーそれぞれの個性を反映した、6種類のミニゲームが用意されているぞ。

⬆ミニゲームのタイトル画面では、各キャラの声も聞ける！

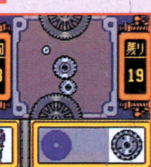
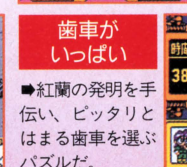
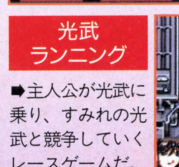
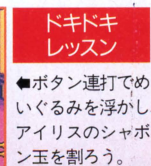
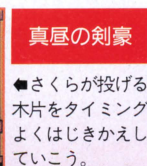
真昼の剣豪
⬅さくらが投げる木片をタイミングよくはじきかえしていこう。

ドキドキレッスン
⬅ボタン連打でぬいぐるみを浮かし、アイリスのシャボン玉を割ろう。

光武ランニング
➡主人公が光武に乗り、すみれの光武と競争していくレースゲームだ。

歯車がいっぱい
➡紅蘭の発明を手伝い、ピッタリとはまる歯車を選ぶパズルだ。

愛と青春の早撃ち
⬅マスに現れる敵を、マリアより早く撃ち抜き、その得点を競うゲーム。

踊るカラテカ
⬅カンナのお手本を覚え、その順番どおりにボタンを押していくゲーム。

衝撃4 「太正浪漫堂」でアイテムが買える!

「太正浪漫堂」はゲーム中でかせいだり、『ポケットサクラ』から受信したポイントを使って、アイテムなどが買えるモードだ。ここでは、各キャラのボイスを聞いたり、イベントグラフィックなどが見られるアイテムが買えるぞ。

⬆ある条件を満たすと、「太正浪漫堂」が開店し、さまざまなアイテムを購入できるようになる。

➡花組メンバーたちのブロマイドも買える。買ったブロマイドはいつでも見られるぞ。

広報さんの『サクラ』情報
…漫堂」で使えるポイントがもらえるぞ。（メディアファクトリー広報・八塚氏）

工作部員よもやま日誌

●すべての限界に挑戦!?
GBカラーが発売されて以来、GBでもグラフィックのキレイなソフトが増えてきた。これまでたくさんのGBソフトがあったけど、『サクラGB』くらいグラフィックがキレイなソフトはなかった気がする。しかも、容量の少ないGBソフトながら、キャラボイスも入っているし。こういう作り手のこだわりが感じられるソフトが、これからも発売されてほしいものです。セガのハード以外で『サクラ大戦』が発売されるのは、今回が最初で最後だと思うけど…。（バリオス）

ぼくじょうものがたり ジービースリー

牧場物語GB3

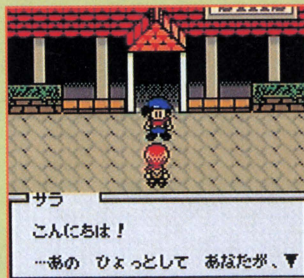
ボーイ・ミーツ・ガール

ほのぼのS・RPG『牧場物語』が、ドキドキするような新要素をつめこんで帰ってきた。楽しさがいっぱいつまった最新作のヒミツを、たっぷりお届けしちゃうぞ！

●第一報
9月29発売　¥4,200
●VIS※●S・RPG
●容量未定 B GBカラー専用●通信対応

こんなアナタにオススメ
野菜は新鮮さが一番だと思うヘルシーなキミに。

男の子と女の子、ふたつの物語が楽しめるシリーズ最新作!

太陽の日差しの下で、せっせと畑を耕し馬や牛のせわをする、そんなほのぼのの感が魅力の『牧場』シリーズ。その楽しさにドキドキするようなストーリーや、いろんな新要素を追加したのが『牧場3』なのだ。今作は、主人公の男の子と女の子が、牧場生活をとおして、恋をしてしまうことも！　ほのぼのかつドラマティックな展開が楽しめるぞ！

⬆雑草を抜いたり石を壊して、さら地を作ったら、そこに種をまいて畑を作るのだ。

⬅運命的な出会いをした、男の子と女の子。ふたりのアマ〜い牧場生活が始まる!?

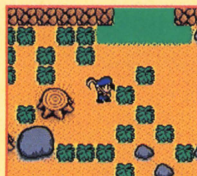
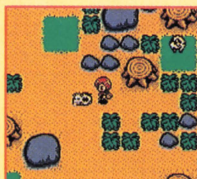
ドッキドキの新要素がいっぱいつまった牧場生活のヒミツに迫るぞ!!

シリーズを重ねるごとにボリュームアップしてきた『牧場』。今回は飼える動物が増えたり、システム手帳がより便利なものになった。さらに新要素も追加されたので紹介するぞ。

スクープ1　男の子と女の子のヒ・ミ・ツ

男の子と女の子、どちらかを選ぶかによってストーリーやイベントが変化するぞ。得意な仕事や使えるアイテムなども違い、個性もはっきりしているのだ。また、N64版で大人気の「結婚システム」がGB版でもついに実現！　どんな新婚生活になるのか、今から楽しみだね。

結婚もできるよ!

⬅みんなに祝福されるなか、ふたりは熱いキスを…。

⬆男の子は、草刈りなどの農作業が得意なのだ。

⬆女の子は、牛や馬などの飼育が得意なのだ。

スクープ2　お米が作れるようになったヨ

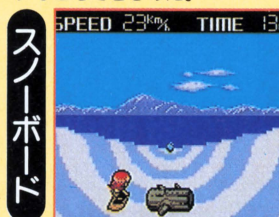
荒れ果てた牧場を整地して、野菜やくだものを栽培するだけでなく、さらに今回は、お米が作れるようになったぞ。新アイテムの「スコップ」を使って、浅瀬を作り水を引こう。そこにお米の種をまくと田んぼが作れるのだ。秋には収穫したお米で、おいしいご飯が食べられるかも。また、新しく麦の種も追加。収穫した麦をもとに、麦芽100%のビールが作れたりするかも？

⬅スコップで田んぼを作ってみたぞ。秋の収穫が楽しみだね。

スクープ3　楽しいアトラクションがいっぱい!

牧場生活は、農作業や飼育などでとってもいそがしいよね。そんなアナタのハートをいやしてくれる、アトラクションもたくさん登場するぞ。船に乗って渡った先の大きな町には、釣った魚を鑑賞できる水族館や、おもしろい映画が上映されているシアターなどの施設があるのだ。また、ミニゲームもパワーアップ。今回はスノーボードが遊べて、タイムアタックなどもできるのだ。

水族館

⬅海や川などで釣った魚は、水族館が引き取ってくれる。鑑賞することもできるぞ。

スノーボード

⬅障害物をかわしながら、ゴールを目指そう。ベスト5までタイムを記録できる。

広報さんの『牧場3』情報

やっぱ日本人は米でしょ。時間はかかるけど収穫の喜びはその分大きいぞ。水をいちいちあげなくても良いのはいいね。（VIS広報・まさ齋藤さん）

工作部員よもやま日誌

●ハッピィーサマータネガシマ・その1

『牧場』をプレイすると、田舎の種子島を思い出すんだよね。畑仕事や牛のせわなど、リアルに体験したものです。そーいえば、春にキムタクとシズカが来たときは、大変な騒ぎだったな。雑誌やTVで、「鉄砲伝来いらいの大事件！」とか書かれて。それではここでためにならない種子島の方言講座！　次の言葉の意味を考えてね。「むじょかよめじょが、めっかりもうさん」。答えは、「カワイイ女の子がたくさんいるぞ」ってこと。行きたくなったでしょ？（きっしー）

● 直前
Dance Dance Revolution GB

こんなアナタにオススメ
指先ダンサーとしてブロードウェイを目指す若人へ。

8月3日発売　¥4,800●コナミ●ETC●16M GBカラー専用●通信対応

指示されたステップを踏むと、曲に合わせたダンスが踊れるという、ダンスとゲームを融合させた大人気ゲームが専用の指コントローラとともにGBカラーで登場！

大人気ダンスゲームがGBでも革命を起こす！

曲のリズムに合わせて上がってくる矢印と同じ方向のボタンを、タイミングよく押すことで、ダンスを踊る気分が味わえるこのゲーム。GB版では、そのステップを踏む感覚が、専用コントローラで楽しめるぞ。

⬅GB版はシリーズの人気曲ばかりが収録されているぞ。

ステップが変化するふたつのモード

モードを切り替えることで、同じ曲でも、違うステップでのプレイが楽しめるのだ。

ANOTHER

⬅初期設定のBASICモードとは違うステップが楽しめるモード。

MANIAC

⬅ツーステップなど、ステップの難易度が高くなるモード。

専用コントローラを使いこなせ！

専用コントローラによって、上下、左右ボタンの同時押しのできる快適プレイが実現。さらに指を足に見立ててイメージトレーニングをしたり、両手でボタンを押してカンタンに楽しんだりもできるのだ。

持ち方例
片手押し
両手押し

ステップ実践編

曲のリズムに合わせて上がってくる矢印が、画面上のステップゾーンと重なったら、その方向のボタンを押していく。連続して、ボタンを押すタイミングがいいと、コンボになって、高得点につながる。指はこびも重要だぞ。

⬆次に上がってくる矢印の方向を覚えておこう。

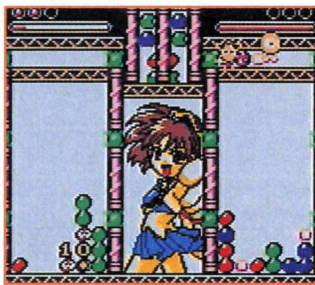
⬇ゾーンと矢印が重なったら、その方向ボタンを押そう。

● 第一報
ぽけっとぷよぷよ～ん

こんなアナタにオススメ
ゲームショウのお土産はいつも「ぷよまん」の食いしん坊に。

9月中旬発売　¥3,980●コンパイル●PZG●8M BS GBカラー専用●通信対応

今度の『ぷよ』は通信対戦がとっても熱い！

人気PZGシリーズ『ぷよぷよ』GB版の第4弾がついに登場。今作では、主人公アルルが各キャラの特技を覚えていくチャレンジモードや自分の名前入り看板をかけて、通信対戦を行う公式戦モードが新たに追加された。公式戦モードでは対戦成績によって級位が決まり、相手との級位の差によりハンデをつけて戦うことができるのだ。

⬆連鎖が成功したときの「連鎖ボイス」がGB版でも聞けるようになったぞ。

⬅対戦相手によって、自分の特技も使いわけられるぞ。

⬅おなじみの、物語にそって対戦していくストーリーモードもある。

● 第一報
クロスハンター

モンスター・ハンターバージョン
エックス・ハンターバージョン
トレジャー・ハンターバージョン

こんなアナタにオススメ
恋の狩人を気取るいて座のO型、ラッキーカラーは黒の人へ。

11月発売予定　¥4,500●ネットビレッジ●RPG●32M BS GBカラー専用●通信対応

各主人公の視点で楽しめるRPG

ひとつの島を、各バージョンごとの主人公の視点で冒険していくRPG。自分以外の主人公とも各地ですれ違ったりするぞ。敵モンスターをシールに変え、そのシールで仲間のペットに特技を覚えさせる「ものまねシステム」が特徴的。そのほか、通信機能も充実しているぞ。

⬆バージョンごとに異なる冒険が展開されるぞ。

⬆いっしょに冒険をするペットには、さまざまなタイプがいるのだ。

⬆ひとつの島を舞台に、各主人公の冒険は異なる場所からスタートする。

広報さんの『DDR』情報

通信対戦が特におもしろいです。ゲームボーイならではの要素がいっぱいの。だからお友だちとぜひ遊んでみてね!!（コナミ広報・関口さん）

工作部員よもやま日誌

●GBでパラパラを踊る日が来る？
アーケードのゲームで、画面の指示に合わせて、空中でタイミングよく手を振るとセンサーが反応して、パラパラを踊っているような気分になれる音ゲーがあるという。パラパラがブームになっている今、この音ゲーは『Dance Dance Revolution』に負けないくらいのヒット作になるのかも。そう考えると、パラパラダンスゲーがGBが発売されてもおかしくないのだ。でもどんなシステムにすればいいのだろう。GB本体を上下左右に動かすとかだといいのかな…。（バリオス）

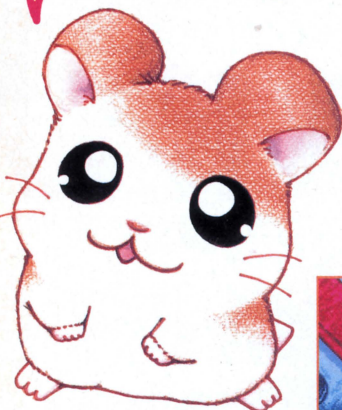
第一報

とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ

9月8日発売 ¥3,800●任天堂●ETC●8M B S●通信対応

こんなアナタにオススメ
告白や告発する前にこのソフトで相性診断してみるでちゅ。

ハムスターのハム太郎が、キミの性格やほかの人との相性を占ってくれる楽しいゲームの登場だ。ハム太郎の話を聞いたり、かわいいしぐさを見るのも楽しいぞ。

ボクの動物的カンで、キミが知りたいことを占ってあげるでちゅ

ぼくがハム太郎だよ

名前や誕生日など、占いたい人のプロフィールを入力すると、性格やほかの人との相性を、かわいいハム太郎が占ってくれるぞ。プロフィールをたくさん入力すると、いろんな占いができるようになるのだ。キミならだれのことを占ってみる？

⬅時計機能つき。ハム太郎は時間に合わせて生活するぞ。

自分や友だち、家族、気になるあの人のことを占っちゃおう！

占いには、その人のまじめさやワガママ度などがわかる「せいかく占い」と、家族や友だちとの仲良し度、異性とのラブラブ度がわかる「あいしょう占い」があるぞ。一度入力したプロフィールは「おともだちカードブック」に保存され、いつでも占うことができるぞ。いろんな人を占ってみよう。

おともだちカードブック

いかりや ちょうすけ ちょうさん
うただ ヒカル ヒッキー
エディ マーフィ マーぼう

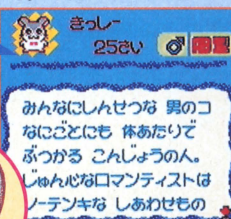
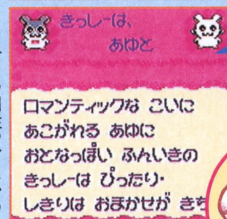
⬅プロフィールは200人以上も保存できるのだ。

せいかく占い

きっしー 25さい
みんなにしんせつな 男のコ なにごとにも 体あたりで ぶつかる こんじょうのん。 じゅんしんなロマンティストは ノーテンキな しあわせもの

⬅性格のほかに、その人にふさわしい職業もわかるぞ。

あいしょう占い

きっしーは、あゆと
ロマンティックな こいに あこがれる あゆに おとなっぽい ふんいきの きっしーは ぴったり。 しきりは おまかせが きち

➡自分との相性や、ほかの人どうしの相性も占える。

直前

ゾイド 邪神の復活！ ジェノブレーカー編

8月4日発売 ¥4,500●トミー●RPG●16M B●通信対応

こんなアナタにオススメ
夢に見るほどゾイドが好きなキミにささげます。

⬆アニメでおなじみのバンや、フィーネなどが活躍するぞ。

ゾイドを強化して最強部隊を編成しよう！

おもちゃやアニメで大人気の「ゾイド」が、RPGになって登場。ストーリーはオリジナルで、ゾイドたちを狂暴化させるナゾの電波を止めるため、バンが仲間たちと旅立つぞ。つかまえた野生ゾイドを改造して、最強のゾイド部隊を編成しよう。

コンテナ 100 G
バルカンバッグ 150 G
ちたいちミサイル 100 G
ねっせんほう 125 G
レーザー
めいちゅう 0
いりょく 6
150 G

⬆パーツを買ってゾイドをパワーアップすることができるぞ。

アサルト ガン LV17
ミサイル LV12
レーザー LV16
キャノン LV14
エクストラ LV7
LV19
スキルポイント 16

➡「シールドライガー」や「アイアンコング」などおなじみのゾイドに加え、新型ゾイドも登場する。

直前

ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険

8月4日発売 ¥4,200●VIS※●AVG●16M B R GBカラー専用

こんなアナタにオススメ
潮風が似合う海の男にあこがれる、魚座のアナタに。

シリーズ最新作は海洋ロマンAVG

海賊船の船長になって、悪い海賊と戦ったり、世界の海で釣りが楽しめるAVG。魚や釣り具がたくさん登場するのはもちろんのこと、今作では海賊船どうしの戦闘や天体観測もできるぞ。食料やアイテムを準備したら、航海士や砲撃手たちといっしょに船で大海原に旅立とう。5つの大陸と広大な海を冒険して、伝説の魚を見つけだし釣り上げるのだ。

⬆約70種類の魚が登場。振動ロムなので、アタリが手元に伝わるのだ。

➡夜になると天体観測をして、星座を調べることができるぞ。

➡地上戦では敵の攻撃をかわしながら、うまく自分の弾を当てよう。

広報さんの『とっとこ』情報

まわりの人を占ってあげると、やっぱりみんな結果が気になるみたいで…。結果に一喜一憂しているのを見るのも楽しいですよ。（任天堂広報・小泉さん）

工作部員よもやま日誌

●売れない占い師より、よく当たる
いろんな人との相性が占える『ハム太郎』。さっそく、大好きなアイドルを30人ほど入力。調子にのってお笑いタレントや俳優もガンガン入力してみたぞ。それでは、ここでオイラとラブな芸能人ベスト3を発表！ ドンドンパフパフピピプー！ 3位はモーニング娘の新メンバー、加護亜依ちゃん。カワイイっす。2位はアユ。ツーカーに加入しててて良かった。そしてドードーの1位は、なんと志村けん！ ちなみに、仲良し度の1位なので勘違いしないでよ。アイ～ン！（きっしー）

●直前 筋肉番付GB2 目指せ！マッスルチャンピオン

8月10日発売　¥4,500●コナミ●SPG●16M　B●通信対応

こんなアナタにオススメ
ケインの記録がぬるいと思う、肉体派のアナタに。

TV番組でおなじみの「SASUKEジュニア」「ストラックアウト」などに挑戦できるゲームの登場！　記録を1秒でも早くぬりかえることが、かなり熱いのだ！

TV番組「筋肉番付」の競技に挑戦しよう！

ケイン・コスギなど、番組でおなじみのメンバーを操作して、6種目の競技が楽しめるぞ。遊べるモードは、SASUKEジュニアに挑戦する「SASUKEモード」と、「三色筋肉」など5種目の記録に挑戦する「マッスルモード」のふたつ。また、通信機能を使って対戦したり、ランキングデータを交換することもできるぞ。

⬅対戦では、「ストラックアウト」など3種目の競技が楽しめる。

全6種目の競技を完全制覇しろ!!

SASUKEジュニア

⬅制限時間内に、壁のぼりや縦うんていなど、何種類もの障害をクリアしていく。

三色筋肉

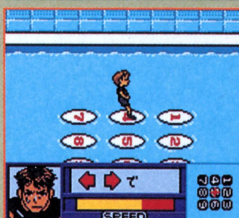
⬅腹筋、背筋、腕立て伏せの3種目をそれぞれ1分間ずつ行い、合計回数を競う。

ゲームメーカー

⬅サッカーボールをリフティングしながらエリアを進み、ゴールにシュートする。

ストラックアウト

⬅配置された9枚の的を、12球のボール（持ち玉）ですべて打ち抜く競技。

スーパーダイブ97

⬅高さ10Mの飛び込み台からダイブして、水面に浮かぶ9枚の的を打ち抜く競技。

ワークアウトガイズ

⬅丸太切り、ミルク缶運び、トラック引きの3種目の、総合クリアタイムを競う。

●第一報 なかよしペットシリーズ③ かわいい仔犬

8月11日発売　¥3,980●エム・ティー・オー●SLG●8M　B　S　GBカラー専用●通信対応

こんなアナタにオススメ
仔犬を飼いたいけど、親に許してもらえないチミに。

ペットを楽しく育てる人気シリーズ第3弾

ラブラドールやポメラニアンなど人気の仔犬を育てよう。頭をなでたりしつけをして仔犬と仲良くすると、「なかよしポイント」が増えて、仔犬のしぐさがかわいくなるのだ。通信機能を使って、友だちの仔犬と遊ばせることもできるぞ。

⬆エサをあげたり、そうじをして仔犬と仲良くなろう。

⬆ディスクを投げて、犬にキャッチさせるミニゲームもあるぞ。

⬅1日におせわできる回数は決まっている。バランス良くおせわしよう。

●直前 ソウルゲッター 放課後冒険RPG

8月4日発売　¥3,980●マイクロキャビン●RPG●16M　B

こんなアナタにオススメ
放課後の体育館ウラに、甘ずっぱい思い出があるアナタに。

➡強力な炎で敵を攻撃するドラゴンなどを召喚できるぞ。

正統派ファンタジーRPG

火や風などの属性をもつソウルをペンダントに組み込むことで、いろんな魔法が使えるRPG。戦闘シーンはGB初のクォータービュー視点で、迫力のバトルが楽しめるぞ。魔王を封印できるソウルを見つけだせ！

●直前 ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT

8月11日発売　¥3,980●ハドソン●AVG●16M　B●通信対応

こんなアナタにオススメ
コマで遊びたいのにコマがなくて、コマっているおコサマに。

目指せ！最強ブレーダー

ビットと呼ばれる精霊が宿るベイブレードをはじいて、ライバルと戦うぞ。ビットには、それぞれ必殺技があり、ビットとプレイヤーなどの相性がいいと発動できる。トーナメントを勝ち抜いて、最強を目指せ！

⬅パーツをチューンナップして、強いベイブレードを作ろう。

広報さんの『筋番2』情報

今回は女の子の隠しキャラが登場します。がんばって出現させてね。ヒントは、「スーパーダイブ97」をガンバってみましょ〜。（コナミ広報・水嶋さん）

工作部員よもやま日誌

●新感覚の筋肉育成ゲーム？

『筋肉番付』は、コナミが作っているだけに、将来的にはほかの音ゲーなどのように、実際に体を使って遊べるようになるかも。そこで提案するのが、動きセンサーカートリッジ版『筋肉番付』。収録競技は、GB本体をどこまで投げられるかを競う「GB投げ」や、通信対戦が楽しめる「GBつな引き」。GB本体2台を通信ケーブルでつないで、引っぱりあうのだ。これで体を動かして、立派な筋肉が作れるかも!?　ただしホントにしちゃうとGBが壊れるので要注意！（きっしー）

直前 メダロット3 カブトバージョン クワガタバージョン

こんなアナタにオススメ
おマヌケな悪役とロボットが大好きという特撮マニアに。

さまざまな場所を冒険し、メダルやパーツを集めて自分だけのメダロットを作り上げ、全国小学生ロボトル最強選抜大会「メダリンピック」の優勝を目指せ！

7月23日発売 ¥4,300●イマジニア●RPG●32M B GBカラー専用●通信対応

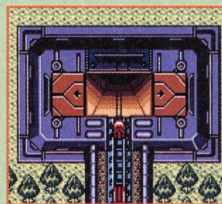
新要素盛りだくさんの『メダロット』シリーズ最新作

八角形のバトルフィールドやメダロットの変形、仲間とともに戦える戦闘システムなど新要素を追加しパワーアップした人気RPGの第3弾。ゲーム中、イッキやアリカなどがアニメでおなじみの声でしゃべり、気分を盛り上げてくれるぞ。

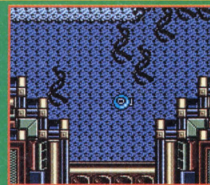
⬆パーツをたくさん集めて、自分だけのメダロットを作り上げよう。

⬅森林、氷、火山など、バトルフィールドによってさまざまな仕掛けが用意されているのだ。

こんな場所も冒険の舞台に！

冒険はおなじみのおみくじ町から始まるが、宇宙ステーションなども登場し、舞台はさらにスケールアップ。さまざまな場所に行くことができるのだ。今回は新たに判明した3つの都市を紹介するぞ。

⬆それぞれの場所には、乗り物で移動する。

海底都市 アンダーシェル

海らしい名前の学校、「マーマン学院」と「マーメイド学院」がある。アンダーシェルから外に出て、海中を探索することもできる。この都市へは、海底列車を使って移動する。

⬆海中を探索中。いったい何があるのかな？

地底都市 アースモール

ジオフロント科学研究所があり、ここではバイオの研究をしている。気象観測所もあり、天候をコントロールすることも可能。この都市へは、リニアモーターカーで移動する。

⬆さまざまな研究が行われているのだ。

空中都市 ヘブンズゲート

官邸にはロボトル好きの総理が住んでいる。また、14階建てのヘブンスタワーがそびえ立っており、中にはホテルや学校、メダロット社がある。この都市へは、飛行機で移動する。

⬆謎の少年「カラス」。彼はいったい何者なのか？

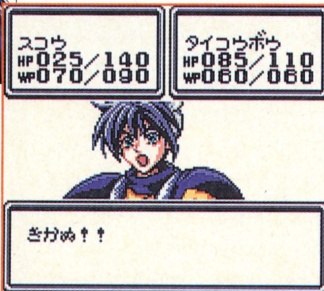
第一報 仙界異聞録 準提大戦 ～TVアニメーション「仙界伝封神演義」より～

こんなアナタにオススメ
「封神演義」の物語を自分の手で操ってみたいファンに。

11月発売予定 価格未定●バンプレスト●S・RPG●8M B

人気アニメ「封神演義」のS・RPGが登場！

人気アニメ「仙界伝封神演義」の外伝的なストーリーで、太公望たちのもうひとつの冒険を楽しむことができるS・RPG。マップを選ぶ順番によってストーリーや仲間になるキャラも変化していく。聞仲などおなじみのキャラに加え、ゲームオリジナルのキャラも登場するぞ。

⬅初心者にも遊びやすいSLGとなっている。

⬅戦闘はRPGのようなコマンドバトル。派手なアニメーションが展開！

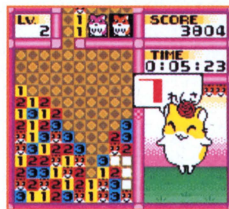
第一報 ハムスター倶楽部 あわせてチュー

こんなアナタにオススメ
ハムスターのためならどんなゲームも極める、という人に。

9月発売予定 ¥3,980●ジョルダン●PZG●8M GBカラー専用●通信対応

人気の「ハムスター倶楽部」がPZGになった！

「ハムスター倶楽部」のキャラが登場する楽しいPZG。落ちてくるブロックを左右に動かしたり回転させて、同じ数字のブロックを3つ以上くっつけて消そう。また、しげっち、えんどーくん、ぷーちゃんの中から1匹を応援キャラとして選べる。3匹はそれぞれ独自の効果でプレイヤーを助けてくれるぞ。

⬅同じ数字のブロックを3つ以上くっつけると消える。

⬅キャラブロックを消してボムを使うと、応援キャラ独自の効果が発生。

おなじみのキャラももちろん登場！

広報さんの『メダロット』情報

パーツやメダルはいろんな所に隠されています。説明書にも重大なヒントが隠されているかも？ こまめに探してみてください。（イマジニア広報・山内さん）

工作部員よもやま日誌

●ロボロボ団に栄光あれ？

毎度毎度、くだらない悪事を働いてはすぐにつかまってしまうおマヌケな悪の組織（？）ロボロボ団。もちろん『メダロット3』でも、くだらなさ全開で暴れまわっています。学校にゴキブリをばらまいたり、給食のプリンを盗んだり（しかもたったひとつ）……。何のためにそんなことをするんだ？ と思わずツッコミをいれてしまいたくなりますが、きっとこれが彼らのポリシーなんでしょう。もう誰にも止められません。どこまでつっ走る気なんでしょうか（笑）。(Mac智也)

続報 真・女神転生 デビルチルドレン 「黒の書」「赤の書」

こんなアナタにオススメ
自分も仲魔がほしいと思わず魔方陣を描く悪魔好きの人に。

年内発売予定 価格未定●アトラス●RPG●16M B●通信対応

独特の世界観がファンの心を魅了する『真・女神転生』シリーズ。その独特な雰囲気は、GBになってももちろん失われていないぞ。

今回も新たに判明した新情報満載でお届け!

仲魔にするための会話システムや合体システムなどが人気のRPG「真・女神転生」シリーズ。その最新作「デビルチルドレン」の情報を今回もお届けするぞ。なお、左のキャラ「タカジョー・ゼット」は、主人公の甲斐刹那と要未来を魔界に連れていく謎の少年。いろいろなアドバイスをしてくれるのだが、彼のその真意はいったい……?

謎の少年 タカジョー・ゼット

はじめまして・・・
ボクはタカジョー・ゼット!

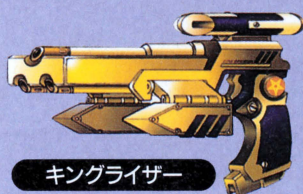
⬆アイスランドにある町、フロストタウン。ジャックフロストをはじめとする住人たちに話しかけて情報を集めよう。
⬅物語のカギを握っていると思われる謎の少年。物語のすべてを知っているかのようだが、その正体は……?

➡世界を滅ぼすほどの力を持つといわれているが……。

デビルチルドレンとは?

デビルと人間の間に生まれた子ども(ハーフデビル)のことを、デビルチルドレンと呼ぶ。彼らは、いざというとき、額に五芒星が現れ、秘密の力を発揮することがある。実は主人公の甲斐刹那と要未来こそが、このデビルチルドレンなのだ。

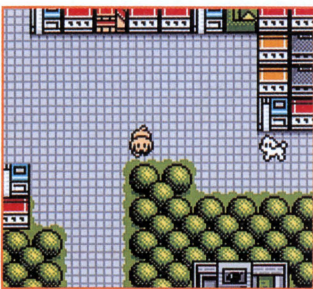
「キングライザー」でキングクラスのデビルを仲魔に!

デビライザーのプロトタイプとして作られたのが、デビル召喚銃「キングライザー」。この銃は、キングクラスと呼ばれる強力なデビルを封印することができる。はじめは3体しか封印できないが、使い込むことで成長し、封印できるデビルの数が増えていくのだ。

⬅キングクラスのデビルは、デビライザーでは召喚不可。

第一報 ゴン太のおきらく大冒険

こんなアナタにオススメ
ゴン太のようにおきらくに生きたい、と願ってやまない人に。

9月発売予定 ¥3,980●レイアップ●AVG●16M B GBカラー専用

CMで人気のゴン太がくり広げるおきらくAVG

⬆町を歩き回っていろいろなキャラに会い、情報を集めていこう。

ペットフードのCMでおなじみの人気キャラ「ゴン太」がゲームに初登場! おきらくなゴン太ワールドを楽しめるAVGなのだ。何者かに盗まれてしまった「子ゴン太」の大切な絵日記を取り戻すため、ゴン太の冒険が始まる。いろいろなキャラに出会って情報を集め、絵日記のありかを突き止めよう。ミニゲームやイベントもたくさん用意されているぞ。

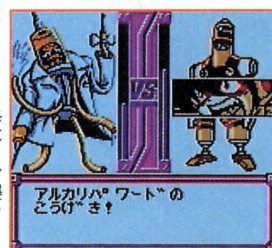
⬅ゲーム中は、さまざまなイベントが発生するぞ。

⬅はりせんジャンケンをはじめ楽しいミニゲームも盛りだくさん。

直前 ぞくぞくヒーローズ

こんなアナタにオススメ
ヒーローのかっこいい変身ポーズにあこがれる人に。

8月4日発売 ¥5,980●メディアファクトリー●RPG●容量未定 B GBカラー専用●通信対応

➡ヒーローに変身し、襲ってくる敵をけちらそう。

フルチェンジャーで変身

ヒーローに変身し、謎の強敵から地球を守るために戦うRPG。フルチェンジャーというアイテムを、プレイヤーが実際に振ってコマンドを入力することで、ゲーム中のキャラが変身するというシステムが特徴だ。

直前 所さんの世田谷カントリークラブ

こんなアナタにオススメ
所さんのほのぼのイラストにメロメロなゴルフ初心者に。

8月11日発売 ¥3,980 ●ナツメ●SPG●8M B●通信対応

所ジョージさんとゴルフ!

所さんが描いた愉快なキャラとともにゴルフを楽しもう。操作は簡単なので、初心者でも気軽に楽しめるぞ。用意されているコースは3つ(1コース18ホール)だが、ある条件を満たせば隠しコースが出現するのだ。

⬅一番使いやすい所さん。難しいタイミング操作はいらないぞ。

広報さんの『デビチル』情報

登場する250以上のデビルをコンプリートする楽しみもあるぞ。これらのデビルを意外なところで見かけることがあるかも…。(アトラス広報・佐藤さん)

●ヒーローに変身するのもひと苦労!?

『ぞくぞく』では、フルチェンジャーを決められた方向に3回振り、それを赤外線通信でGBに送ることで、ヒーローに変身できます。これは斬新でおもしろいシステムなのですが、何度も入力することになりそうなので、ちょっとタイヘンかも。それと、外でプレイするのはかなりはずかしいので、やめておいたほうが身のためです(笑)。音も出ますしね。特に電車の中では絶対にできません。というか、もしやったら本当に「ヒーロー」になれますけど(笑)。(Mac智也)

●第一報 ウィザードリィ / ウィザードリィII・リルガミンの遺産 / ウィザードリィIII・ダイヤモンドの騎士

こんなアナタにオススメ
マーフィーズゴーストと1000回戦える忍耐力があれば良し。

3本とも／ 秋発売予定 ¥4,500●アスキー●RPG●容量未定 B GBカラー専用

⬆ダンジョンは、邪悪な魔物たちの巣になっているのだ。

名作RPGがGBでよみがえる!

名作『ウィザードリィ』が、3作同時に登場するぞ。基本システムは全作とも共通で、3Dダンジョンを冒険して、最下層にいるボスを倒すのが目的だ。ダンジョンに隠されていたり、戦闘に勝利するともらえるアイテムを収集するのも『ウィズ』の楽しさのひとつ。また、FC版にはなかったイベントやアイテムなどが追加されているぞ。

GB版だけのオリジナル要素をチェック!

①戦闘中に電源を切っても、そこから再開できる!
②ダンジョンをGBの画面で見やすいサイズに変更
③イベント、フロア、仕掛けを新しく追加!
④『III』には新モンスターも登場!
⑤『外伝2』『外伝3』のキャラが使用可能!

ウィザードリィ

⬆手に入れたアイテムは、鑑定しないと効果がわからない。

狂王トレボーが大事にしていた魔除けが、邪悪な魔法使いワードナに盗まれてしまった。魔除けを取り戻すため、冒険者たちは、凶悪なモンスターが巣くうダンジョンに挑む。

II・リルガミンの遺産

⬆キャラの性格によって、進むルートが異なる。

リルガミン王国を襲った突然の天変地異。ナゾの災害の真の理由を究明できるのは、伝説のドラゴン、エル・ケブレスが持つ宝珠のみ。この宝珠を求め、冒険者たちの旅が始まる。

III・ダイヤモンドの騎士

⬆強力な能力を秘めた伝説のヨロイが出現。倒すと…。

リルガミンを守るニルダの杖が、大地を裂く大穴に落ちてしまった。冒険者たちは、杖を取り戻すために、ダンジョンに潜む"ダイヤモンドの騎士"の武具と戦うことになる。

●直前 ダンジョンセイバー

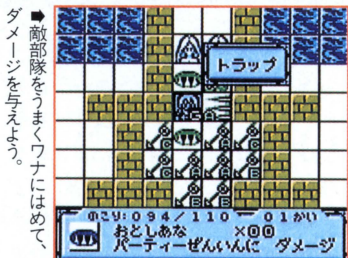
こんなアナタにオススメ
ストレスがたまっているなら、相手をワナにはめてスッキリ。

8月4日発売 ¥4,800●J・ウイング●RPG●32M B S●通信対応

豊富なキャラが魅力の対戦型ダンジョンRPG!

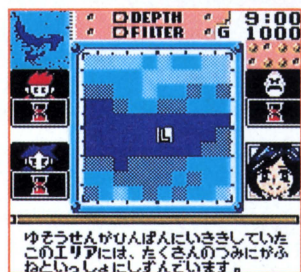
召喚モンスターやワナの位置を決めてキミだけのダンジョンを作ったら、侵攻部隊を使って相手のダンジョンに攻め込もう。先にダンジョンを守るガーディアンを倒したほうの勝ちだ。選べる主人公キャラは8人、登場するモンスターはなんと200種類以上! 黒竜騎士団の隊長や勇者王の娘など、魅力的なキャラが物語を盛り上げるぞ。

ワルキューレ

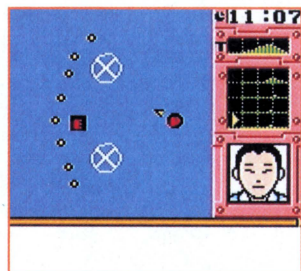
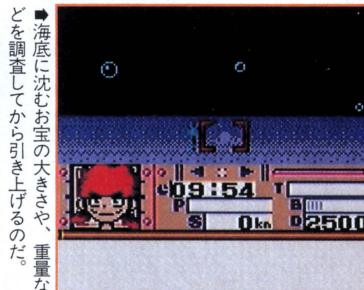
➡敵モンスターと対決! 戦闘はコマンドバトルなのだ。

➡敵部隊をうまくワナにはめて、ダメージを与えよう。

●直前 海底伝説!! トレジャーワールド

こんなアナタにオススメ
探し物が見つからない、さびしんぼうのアナタへ。

8月11日発売 ¥3,980●ダズ●AVG●容量未定 B

⬆レーダーに海底の深度が表示されるぞ。色が濃いほど深い場所なのだ。

海底に眠る財宝をサルベージせよ!

世界各地の海に潜り、海底のお宝を引き上げるAVG。調査したい海域を決めたら、仲間たちといっしょに海底を探索しよう。レーダーにお宝らしきものが反応したら、クレーンやバルーンを使って引き上げるのだ。キミはワールドトレジャーと呼ばれる伝説のお宝をゲットできるかな?

⬆調査しているエリアに、ライバルが侵入してくるとミニゲームで対決するぞ。

➡海底に沈むお宝の大きさや、重量などを調査してから引き上げるのだ。

広報さんの『ウィズ』情報

初回限定で、『I』『II』『III』の3本同梱版も同時発売しちゃいます。ファンにはたまらないオマケ付きです。お楽しみに。（アスキー広報・河田さん）

ゴールしたなら 準備はOK! / 今だ発射だ!「ウマによくきく(ホント)トンガラシスプレー」!! / ま…まけた… 辛さ10倍! パタリ…

工作部員よもやま日誌

●ハッピィーサマータネガシマ・その2

夏も近づき、海を舞台にしたゲームが増えてきた。海といえば種子島にいたころ、イカダを作ってとなりのまげ島まで、航海しようとした。でも、まげ島にバッタが大量に発生したため、断念したんだっけ。ほかにも台風と知らずに、海水浴に行って高波にさらわれそうになったことや、海ガメのタマゴを取りに行ったり…。いろんな思い出があるけど、どうせなら、夕日をバックに女の子とラブロマンスがしたかったな。そんなわけで、今年の夏は気合い入ってます。（きっしー）

第一報 ソロモン

こんなアナタにオススメ
前作で眠れない日々をおくった人から不眠症ぎみの人まで。

9月29日発売 ¥4,300●テクモ●ACT●容量未定 B GBカラー専用●通信対応

FCの名作『ソロモンの鍵』がパワーアップして復活！なんと『モンスターファーム』でおなじみのモンスターが敵として登場し、仲間にすることもできるのだ。

名作ACTが生まれ変わって登場!

ブロックを使って、空中に足場を作ったり敵の進む方向を変えるなど、パズル要素が強いACT。敵の動きに気をつけながら、カギを入手して開いたドアの中に入るとステージクリアだ。また、ステージに隠された円盤石でモンスターを封印して、仲間にすれば、いろんな特殊能力で助けてくれるぞ。

⬆数十階におよぶフロアを突破して、頂上を目指せ！

⬆ブロックで足場を作って進み、カギを入手するのだ。

⬆カギを手に入れるとドアが開くので、中に入ればクリアだ。残りのタイムに注意！

新 new system システム 円盤石でモンスターを仲間にしよう!

ステージ内にある円盤石のかけらを4つ集めると、モンスターを封印できる円盤石が完成する。円盤石を持っているときに、気絶しているモンスターにさわると封印成功。あとは塔の外にある神殿で、封印したモンスターを再生すれば仲間になるのだ。仲間にできるのは、『モンスターファーム』に登場するスエゾーなどの「よいモン」。それぞれ特殊な能力を使って、プレイヤーを助けてくれるのだ。

⬆円盤石のかけらを4つ集めて、円盤石を完成させよう。

⬅ダメージを与えても死なずに気絶するのが「よいモン」。円盤石に封印できるぞ。

スエゾー

➡スエゾーの特殊能力が発動！ ステージに隠されたアイテムが見えるのだ。

直前 パーフェクトチョロQ

こんなアナタにオススメ
レースだけでなく、チョロQとの会話を楽しみたい人へ。

8月11日発売 ¥3,980●タカラ●RCG●16M B●通信対応

究極の進化をとげたチョロQRCG!

豊富なパーツを使って、チョロQを自由にセッティングできるRCG。主人公のチョロQになって、各地のタウンで開催されているグランプリレースに挑戦しよう。優勝すると、パーツがもらえたり、新しいエリアへ行けるようになるぞ。また、秘密の工場でチョロQを進化させると、ジャンプやドリフトなどの特殊機能が使えるようになるのだ。

⬆タウンでは、会話をしたりお店でパーツを買えるのだ。

⬆レースは、チョロQを長いコースでライバルと交互にはじいていくのだ。

直前 マジカルチェイス 見習い魔法使い賢者の谷へ

こんなアナタにオススメ
魔女っ娘アニメ好きなら、STGが苦手でもラブってもの。

8月4日発売 ¥3,480●マイクロキャビン●STG●8M GBカラー専用

コミカルな絵柄のSTG

➡GBカラーの性能を生かした、多重スクロールも必見だぞ。

魔法少女リプルと星の精霊を操作して、悪魔たちと戦う横スクロールSTG。敵を倒すと出現するクリスタルを集めれば、お店でアイテムが買えるぞ。各ステージの最後にいる大悪魔を倒せばステージクリアだ。

直前 ラブひなポケット

こんなアナタにオススメ
女子寮の管理人になってみたいという、そこのキミに。

8月4日夏発 ¥4,200●マーベラスエンターテイメント●AVG●32M B S GBカラー専用

キミはどの女の子と旅行に行く?

人気マンガ「ラブひな」がAVGになった。原作でおなじみの、カワイイ女の子たちが8人登場するぞ。福引きで海外旅行のペア券が当たった主人公が、1週間の間にいっしょに行ってもらう女の子を決めるのだ。

⬅会話中の選択によってキミに対する相性が変化するのだ。

広報さんの『ソロモン』情報

何面かおきに登場するボスキャラのステージは、通常ステージとはちょっとルールが異なり、倒し方もいろいろ！ 手強いですよ。(テクモ広報・土原さん)

工作部員よもやま日誌

●テクモの名作といえば…

テクモのFCソフトといえば『キャプテン翼』も忘れられない名作。当時大人気だったアニメを題材にしたサッカーゲームなんだけど、ジャンルがSLGなのが特徴。スライディングをかわすときのすごいジャンプ力や、ネットをつきやぶる必殺シュートが忠実に再現されていたのだ。このシステムで人気マンガ「シュート」あたりを、作ってくれないかな〜。ちなみに「キャプ翼」のあねご、中沢早苗ちゃんと、モーニング娘。のあねご、中澤裕子さんは、名前も性格も似ています。(きっしー)

第一報 GBハロボッツ ロボペットバトリング

12月2日発売　¥4,300●サンライズインタラクティブ●RPG●容量未定　GBカラー専用●通信対応

こんなアナタにオススメ
アムロといえば、奈美恵じゃなくてレイなニュータイプに。

ハロというペットロボットを育成し、パーツを組み合わせてどんどん強くしていこう。うまく育てると、おなじみの巨大ロボットたちにも変身できるのだ。

あのハロが巨大ロボットに大変身

「機動戦士ガンダム」シリーズでおなじみのペットロボ、ハロを育成するRPG。まずは、4種類のミニゲームでパラメータをアップさせよう。基本パラメータを上げて、うまくパーツを組み合わせれば、巨大ロボットに変身することができるようになるぞ。おなじみサンライズの歴代アニメ40タイトルのなかから、120体以上のロボットが登場するのだ。

ノボル

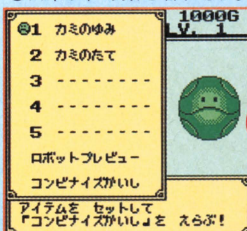
ハロ

⬇ハロといっしょにいろんな街を冒険だ。

➡データをつけると、巨大ロボットに変身し強力な必殺ワザを使えるように。

ハロをパワーアップさせ強力なロボットに変身だ

ミニゲームなどで基本パラメータを上げても、能力には限界がある。さらに強くするためには、「コンビナイズ」が必要だ。手に入れたパーツをうまく組み合わせる(コンビナイズする)ことで、新しいロボットに変身できるようになり、強力なワザが使えるようになるのだ。パーツをたくさん集め、変身できるロボットの数を増やそう。

⬅ミニゲームで基本能力を上げよう。

⬆ハロに、入手したパーツをうまく組み合わせると・・・。

⬅コンビナイズ成功。新しくゴッドライディーンのデータを入手できたぞ。

続報 ロックマンX サイバーミッション

9月発売予定　¥3,980●カプコン●ACT●容量未定

こんなアナタにオススメ
マリオみたいに弟思いのやさしいニイサンがロック・オン。

シャドーハンターたちの野望を打ち砕け

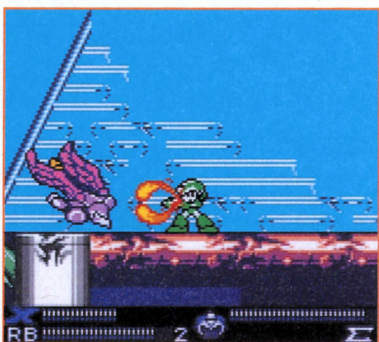
SFCで好評を博した『ロックマンX』『X2』がGBで復活。各ステージの最後に登場するボスを倒して、能力をコピーしていこう。また、サポートアイテムも多数登場。各部分を強化するパワーアップパーツや巨大なライドアーマーで、どんどんパワーアップしていこう。

⬆ライドアーマーに乗ると、強力なパンチで障害物を破壊できるぞ。

⬆武器によって、攻撃力やロックマンの属性が変わるのだ。

⬆敵の弱点に合わせて武器を使い分けよう。

直前 爆走デコトラ伝説 GB SPECIAL 男度胸の天下統一

7月21日発売　¥3,980●キッド●RCG●8M　B　GBカラー専用●通信対応

こんなアナタにオススメ
トラック野郎を夢見るアナタ。今がチャンスです。

➡パーツを集めてハデなトラックに改造しよう。

目指せ伝説の「男」

レースで全国のライバルたちに勝ち、伝説のトラッカーになるのが目的のRCG。続々とライバルたちが勝負を挑んでくるので、レースに勝利してパーツやお金を貯め、愛車をかっこよく、高性能に改造しよう。

直前 トゥイティー世界一周 80匹のネコをさがせ!

8月11日発売　¥4,200●KEMCO●ACT●8M　B

こんなアナタにオススメ
コッコに襲われたことのない、鳥を愛するアナタへ。

トゥイティーの大冒険

カワイイ小鳥のトゥイティーちゃんが、こどもたちの公園を守るために冒険の旅に出るぞ。公園を救うための条件は、80日の間に世界一周し80匹のネコの足型を取ること。アイテムをうまく使ってゴールを目指せ。

⬅襲ってくるネコをうまく気絶させて、足型を集めよう。

広報さんの『ハロボッツ』情報

隠しメカあり！　通信はケーブル&赤外線。ロボ集め、ミニゲームなど、ボリュームいっぱいです。（サンライズインタラクティブ広報・小井戸さん）

工作部員 よもやま日誌

●苦闘、激闘、大乱闘!場外乱闘は禁止です

パーツをカスタマイズするロボットゲームといえば、『激闘パワーモデラー』(カプコン)が忘れられない。カスタマイズしたロボットを直接操作して戦うこのゲーム、格ゲーファンにはぜひオススメの一作。カスタムを重ねた自分のロボットへの愛と、相手のロボットへの怒りや憎しみが交じり合い、とても熱い戦いが繰り広げられるのだ。あまりにヒートアップしすぎて、本当の激闘になることもしばしば…。よいこのみんなは、ゲームで熱くなるのもほどほどにね。(R)

電撃的新生紀へ！

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

賞/各部門共通

大賞(1点)＝正賞+副賞100万円

金賞(1点)＝正賞+副賞 50万円

銀賞(数点)＝正賞+副賞 30万円

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定／

【長編】＝400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。

【短編】＝400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。

作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可。1P=40文字×30行で印刷すること)。

①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。

②あらすじ(800字以内)

●応募資格＝不問。

●選考方法／

◆2001年4月10日の締め切り後、1次と2次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。

◆2001年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆安田均(作家)／◆深沢美潮(作家) ◆広井王子(作家)／◆松本悟(サンライズアニメプロデューサー)／◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容／ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●応募規定／B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。

☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格＝不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法／

◆2001年4月10日の締め切り後、1次選考を行い、最終候補を選出する。

◆2001年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆天野喜孝(イラストレーター) ◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター) ◆衣谷 遊(漫画家) ◆鈴木一智(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容／ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定／

◆ストーリーコミックは4P以上を1本以上

◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは4P以上を2本以上

◆4コマなどのコマコミックは6本以上

◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ

◆B4サイズの画用紙かケント紙を使用すること。カラー原稿も可。ただし薄墨は不可。

◆デジタル原稿も可。ただし、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

270mm　300～365mm　180mm　230～260mm

●応募資格＝不問。

●選考方法／2001年7月末の最終選考に向けて、2回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

◆第1回締め切り―――2000年10月10日
[通過者発表、大王1月号〈12/18発売〉ガオ！2月号〈12/27発売〉]

◆最終締め切り―――2001年4月10日
[通過者発表、ガオ！8月号〈6/27発売〉大王8月号〈7/18発売〉]

◆2001年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆永井 豪(漫画家)／◆うたたねひろゆき(漫画家)／◆吉富昭仁(漫画家)／◆横澤 隆(月刊電撃コミックガオ！編集長)／◆梅沢 淳(月刊コミック電撃大王編集長)

●特典／各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。

応募の掟

●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス『第8回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係

●最終締め切り 2001年4月10日(当日消印有効)

●発表 2001年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です

◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミックガオ！』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『月刊コミック電撃大王』

◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/

◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。

※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

※営利を目的とせず運営される個人のウエブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし応募を受け付けます。(掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと。)

◆主催：株式会社メディアワークス

発表！第7回電撃ゲーム小説大賞

【第2次選考通過者】

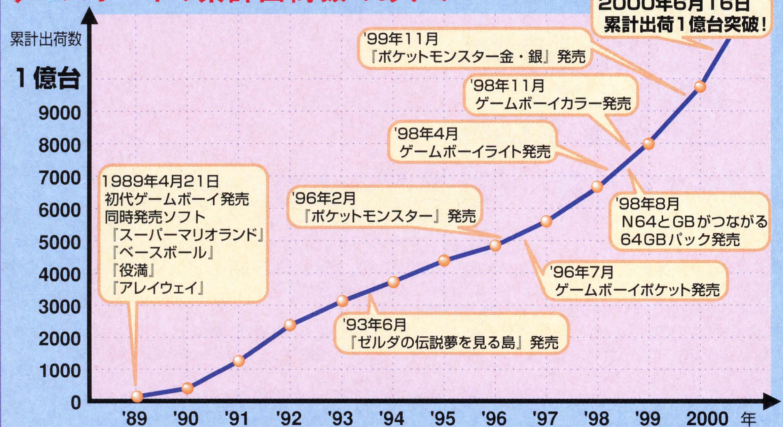
●応募総数／1469作品

◆王道楽土(御堂彰彦／千葉県・23歳・長編)
◆魔界刑事てっペー 阿修羅地獄変(清水春希／東京都・28歳・長編)
◆天剣王器(海羽超史郎／大阪府・21歳・長編)
◆魔法士物語(零一二三／兵庫県・23歳・長編)
◆FOX HUNTING(大島洋子／神奈川県・21歳・長編)
◆銀色の旋律(紺野由帆／東京都・30歳・長編)
◆滅神魔装デモナイザー(錯夜蘭／愛知県・28歳・長編)
◆遺産(三月／神奈川県・20歳・長編)
◆THE SPIRIT IN WORD(名藤里穂／北海道・27歳・長編)
◆第61魔法分隊(糸宇久平／神奈川県・24歳・長編)
◆Music Goes On(扇智史／京都府・21歳・長編)
◆封印にくちづけを(西東源／東京都・30歳・長編)
◆GUNNER(戸川勝豊／神奈川県・27歳・長編)
◆叶えられざる願い(十六夜桀／東京都・23歳・長編)
◆沈黙の騎士(桐生真／大阪府・27歳・長編)
◆夜魔－罪釣人奇譚(甲田寿庵／千葉県・23歳・短編)
◆装甲騎ヴァルハー ～人形使い～(須藤隆二／埼玉県・25歳・長編)
◆夢見屋の少女(小島秀紀／東京都・31歳・長編)
◆プロフェッショナル(藤井俊／東京都・39歳・短編)
◆笑顔を見せて―始動、馬主存続計画(山本たかゆき／奈良県・21歳・長編)
◆あなたの瞳で世界の全てが(滝上慎太郎／東京都・15歳・短編)
◆天国に涙はいらない(佐藤ケイ／大阪府・23歳・長編)
◆プラントハンター・リィン 千年樹の町(砦葉月／東京都・32歳・長編)
◆漆黒の闇に咲く、白百合の花(杉山幸志／千葉県・32歳・長編)
◆来栖美架世界征服計画(L=ジオンスター／山本優／埼玉県・22歳・長編)
◆平安京八卦(渡瀬草一郎／神奈川県・22歳・長編)

以上26名26作品

今月のメインは、ついに累計出荷1億台を突破したGBについて。気になるスペースワールド情報もアリます。

GB

ゲームボーイファミリーが累計出荷1億台を突破! 世界でもっとも普及したゲーム機に!!

人類の60人にひとりはGBユーザー……。単純計算だとそういうことになる。この6月中旬に、GBの累計出荷が1億台を突破したのだ(グラフ参照)。小型化・カラー化など数度のバージョンチェンジを経ているとはいえ、基本は'89年の誕生以来変わっていないGB。特定のゲーム機が1億台以上も売れるというのは、もちろん史上初のこと。SFCやFC・N64は、北米と日本での普及が中心だが、GBはそれ以外の地域でも3千万台以上出荷されており、全世界規模で売れているのも特徴。もはや人類の定番となりつつあるGB、この勢いはGBアドバンスの発売以降もおとろえそうにない。

任天堂広報・豊田氏は語る

良質なソフトを提供し続けたことが支持されて累計出荷1億台突破となったのだと思います。ここ数年は『ポケモン』の影響も大きかったですし。これからも、新しいおもしろさを提供していきたいですね(談)。

GBハードの歴史をチェック

ゲームボーイ '89年4月21日発売 ¥12,500

ロムカセット方式を採用。携帯ゲーム機でありながら、ひとつのハードでたくさんのゲームを遊べるようにした画期的なマシン。

ゲームボーイポケット '96年7月21日発売 ¥6,800

初代GBの機能をコンパクトに圧縮。単4アルカリ電池2本のみで駆動する。現在は¥3,800にまで値下げされている。

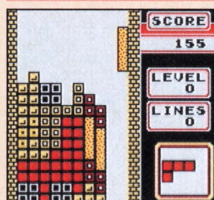
ゲームボーイライト '98年4月14日発売 ¥6,800

バックライト機能付きで、暗い場所でも遊べるGB。ボディカラーは金と銀の2種類のみ。ライト機能以外は、GBポケットと同じ仕様だ。

ゲームボーイカラー '98年11月21日発売 ¥8,900

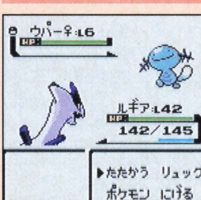
32,000色中56色の同時発色が可能な反射型TFTカラー液晶を採用。CPUも16ビットにグレードアップし、カラー専用ソフトを遊べる。

時代をいろどった怪物ソフトたち……

テトリス

↑'89年6月14日発売。当時爆発的にヒットした『テトリス』にGB版ならではの通信対戦要素を加えた。

ポケットモンスター

↑'96年2月27日発売。収集したポケモンを、友だちと交換するというそれまでにないシステムで大ヒット。

ポケットモンスター金・銀

↑'99年11月21日発売。シリーズ第2弾。時計機能を内蔵し、時間によって出現ポケモンが違うという要素も。

GB用ソフトは、'99年3月時点で989種類発売されている(日本国内のデータ)。ここでは、その中からGB普及をおおいに加速させた怪物ソフト3本を振り返ってみた。3本とも通信対戦ができるという共通点があるところも興味深い。

GBのこれからの展開を担うふたつのアイテムの近況

GBアドバンス

年末の発売が予定されているGBアドバンス。32ビットのCPUを搭載し、現状のGBカラーよりも解像度の高い液晶を採用しているのが特徴。次世代機ドルフィンにも簡単に接続できるといわれている。「SFCが進化するとGBアドバンスになる」などといった関係者のコメントもあり、能力に関しては想像以上のハードとなっているようだ。液晶画面については、すでに製造に入れる段階だという情報もある。

←任天堂の会社案内にはN64版『ヨッシー』のハメコミ画面のついたアドバンスの概念図が。

モバイルアダプタGB

GBカラーおよびGBアドバンスと、携帯電話やPHSを接続するための周辺機器、それがモバイルアダプタGBだ。本年度版の任天堂の会社案内には、プロトタイプらしき写真も掲載されており、本体そのものの開発はほぼ終了していると思われる。気になるのは対応ソフトがどうなるかだが、スペースワールドでの出展も予定されており、会場では通信を使ったゲームの新しい世界に触れられるはずだ。

←こちらが、モバイルアダプタGBのプロトタイプ版らしき写真。かなりコンパクトだ。

最深情報 GB関係のトピックで気になるのは、GBアドバンスの機能と次世代携帯電話の機能を合体させて一体型にしたハードについて。任天堂山内社長によれば来春の発売を目指す、ということだったが……。次世代携帯電話そのものの規格が流動的なためか、まだくわしい内容は不明。期待度はとても高い。

シレン 『風来のシレン2』予約キャンペーン開始！SFC版とGB版の書き換えもスタートだ！

全国のローソンで『風来のシレン2』の予約受付がスタート！8月1日〜9月17日の期間中に、おなじみロッピーで予約すると、特典として特製「マムル御守」がプレゼントされるぞ。また、8月1日から書き換えサービスNPのラインナップに『風来のシレン』SFC版とGB版が仲間入り。こちらも要チェック!

不思議のダンジョン2 風来のシレン
書き換え料金¥1,000

風来のシレンGB 月影村の怪物
書き換え料金¥1,000

ロッピーで予約して マムル御守をゲットしよう！
（予約期間8月1日〜9月17日）

NP ついに『ゼルダの伝説』がNPのラインナップ入り GBにも新作ソフトが2本登場！

8月1日から、ゲーム書き換えサービスNPのラインナップに『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』が登場。フラッシュメモリカセットさえ持っていれば、書き換え料金¥1,000だけで、あの名作がプレイできるってわけ。NPといえばGBのほうも順調に書き換えソフトが増えている。8月1日から新作『バルーンファイトGB』、『カラムー町は大さわぎ！おかわり！』など12本がラインナップ入り。夏休みは、低料金で手軽に遊べるNPでとことん楽しもう。

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

⬆'91年発売。3Dもいいけど2Dの『ゼルダ』もいい。

カラムー町は大さわぎ！おかわり！

⬅湖池屋キャラが登場するアクションPZG（料金¥1,500）。

バルーンファイトGB

⬅FC時代の名作をGBでリニューアル（料金1,000）。

最新のゲーム動向をデータでキャッチ！ The Game Ranking

●N64&GBソフトTop10（集計期間：5月29日〜7月2日）

ランク	機種	ソフトタイトル	推定月間販売数
1	N64	星のカービィ64 ●任天堂●2000年3月24日発売●ACT●¥6,800	7.4万本(2) 累計84.7万本
2	N64	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 ●任天堂●2000年4月27日発売●A・RPG●¥5,800※	6.6万本 (1) 累計53.4万本
3	GB	ハンター×ハンター　ハンターの系譜 ●コナミ●2000年6月15日発売●S・RPG●¥3,500	6.2万本(−) 累計6.2万本
4	N64	エキサイトバイク64 ●任天堂●2000年6月23日発売●RCG●¥6,800	5.2万本(−) 累計5.2万本
5	N64	実況パワフルプロ野球2000 ●コナミ●2000年4月29日発売●SPG●¥7,800	3.3万本(3) 累計22.2万本
6	GB	遊☆戯☆王デュエルモンスターズII 闇界決闘記 ●コナミ●1999年7月8日発売●ETC●¥4,500	3.1万本(9) 累計114.0万本
7	GB	ワリオランド3♪不思議なオルゴール♪ ●任天堂●2000年3月21日発売●ACT●¥3,800	3.0万本(4) 累計30.7万本
8	GB	遊戯王 モンスターカプセルGB ●コナミ●2000年4月13日発売●S・RPG●¥4,500	2.4万本(6) 累計12.6万本
9	GB	ポケットモンスター銀 ●任天堂●1999年11月21日発売●RPG●¥3,800	2.3万本(7) 累計307.6万本
10	GB	ポケットモンスター金 ●任天堂●1999年11月21日発売●RPG●¥3,800	2.2万本(9) 累計295.6万本

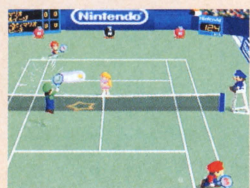
※メモリー拡張パック同梱版は¥7,800

●N64前人気Top5（集計期間：5月1日〜31日）

ランク	ソフトタイトル	先月
1	マリオストーリー ●任天堂●8月11日発売予定●RPG●¥6,800	12.1% 前回2位
2	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城! ●チュンソフト／任天堂●9月27日発売予定●RPG●¥6,800	11.6% 前回3位
3	バイオハザード0 ●カプコン●発売日未定●AVG●価格未定	5.8% 前回4位
4	ドラえもん3　のび太の町SOS! ●エポック社●7月28日発売予定●ACT●¥6,800	3.3% 前回一位
5	MOTHER3 豚王の最期 ●任天堂●年内発売予定●RPG●¥6,800	3.2% 前回5位

※推定月間販売数は、電撃データ管理室の調べによるものです（カッコ内は前月の順位）。全国数千店舗以上のデータから作成しています。また、前人気は本誌調べのもので、集計されたデータ全体の中に占める各データの割合を示したものです。

マリテニ 『マリオテニス64』のイベントが5都市で開催！優勝者はスペースワールドへご招待だ！

決勝大会は8月末のスペースワールドだ！

夏休み中に全国5都市（詳細は下記）で「スーパーマリオテニスフェスタ2000」が開催されるぞ。優勝者が8月末のスペースワールドに招待される『マリオテニス64』のゲーム大会をはじめ、スポンジ製の軽いボールを使うショートテニス体験など、体も頭も使って楽しめるイベントが盛りだくさん！近郊のみんなはどしどし参加しよう

⬆『マリオテニ』に触れるチャンス！

月日	会場
7/26	仙台（メイフェアプラザ・仙台ワッセ3F大ホール）
7/30	福岡（シーホークホテル／アルゴス）
8/9	札幌（アクセスサッポロ）
8/12	名古屋（名古屋国際会議場／イベントホール）
8/15	大阪（マイドームおおさか）

Topic 『ゼルダGB』が2部作に！その他の新作にも動きアリ！

3部作として発売が予定されていたGB版『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』が2部作になった。この変更について任天堂では「リンクシステムを十分に楽しんでもらえるよう、価格的な面も考え2部作に変更しました（広報）」としている。また『パーフェクトダーク』のタイトルが『赤と黒（仮）』というものに変更になったのもトピックだ。

⬆『赤と黒（仮）』。渋いイメージに合わせたタイトルだ。

⬅『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 力の章』。『知恵の章』とリンクさせて遊ぶことができる。

プレゼント イベントなどでしか手に入らない『風来のシレン2』限定ノートブックを読者5名様にプレゼント。貴重な情報も掲載されたこのお宝アイテムが欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢を書いて編集部「シレン欲しいですたい」係まで。なお当選者の発表は発送に代えさせていただきます。

Event GBアドバンスも遊べる!? スペースワールド2000最新情報

8月に行われる「任天堂スペースワールド2000」について、各ハード別の出展予定タイトル数が新たに判明したぞ。これによると、N64やGBのほか、GBアドバンス（AGB）のソフトも出展が予定されているとのこと。もちろん、イベントや物販コーナーも用意される予定なのだ。

⬆『ポケスタ金銀』イベントも開催。

➡『マリテニ64』全国決勝大会も。

NINTENDO SPACE WORLD 2000

- 日　時：8月25日〜27日 9:00〜16:00
- 場　所：幕張メッセ新館
- 入場料：無料

N64
出展タイトル数 **10〜15**

メインとなるN64ソフトの出展数はやや少なめ。発売まで1か月となる『風来のシレン2』や、年末発売予定の『ポケスタ金銀』、E3 に出展された『バンジョー』続編や『赤と黒』などの出展が予想されるぞ。

GB
出展タイトル数 **35〜60**

最も多いのはGBおよびGBカラーソフト。秋に発売される『コロコロカービィ』などの任天堂のソフトはもちろんのこと、サードパーティのものも多数見込まれる。今のGBの勢いをそのまま反映した出展数だ。

ドルフィン
出展タイトル数 **？？？**

ドルフィンについては残念ながら何も触れられていない。はたしてソフトは出展されるのだろうか？　山内社長のコメントどおり、ハードの名称や発売時期が正式に発表されるのかどうかも気になるよね。

AGB
出展タイトル数 **未定**

こちらも出展数に関しては未定だが、いくつかのタイトルが出展される予定。ということは本体も出展され、実際に遊ぶこともできそうだ。新ハードの第一弾タイトルはいったい…。今回のSWの目玉はコレ!?

Topic 星のカービィ64 似顔絵ギャラリー開催中

『カービィ』ファンは大注目！『星のカービィ64』に登場するキャラの似顔絵を送ると、任天堂ホームページ（http://www.nintendo.co.jp）に展示してもらえる「星のカービィ64似顔絵ギャラリー」が実施中なのだ。プレゼントもあるのでみんなで応募しよう！

⬆抽選で100名に「オリジナルコインケース」をプレゼント。

◆応募のきまり◆

官製ハガキまたは同じサイズの紙（100×148ミリ）に『星のカービィ64』登場キャラのイラストを描こう。それ以外のキャラは無効だぞ。ただし、リック、カイン、クー、ナゴ、チュチュ、ピッチの似顔絵はOK。画材は何でもOK。作品は返却できないので注意してね。作品ができたら、下の必要事項をハガキ、または別紙に書いて封筒に入れて送ろう。

◆募集期間◆

9月11日まで（当日消印有効）

◆必要事項◆

- ペンネーム
- 本名（必須）
- 郵便番号（必須）
- 電話番号（必須）
- 年齢
- 住所（必須）
- E-mailアドレス

◆あて先◆

〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂株式会社　広報室　インターネット係

セレビィプレゼント申し込み　しめ切り迫る!!

先月号で紹介した、『ポケモン金・銀』のゲーム中では手に入らない、ときわたりポケモン「セレビィ」。ゲットするには往復ハガキで申し込んで、スペースワールドの会場でもらうしかないのだ。くわしくは右の番号まで問い合わせてね。

セレビィプレゼント券　あて先

〒163-8696
新宿郵便局　局留
「セレビィプレゼント」係
問い合わせ：03-5337-6658
しめ切りは7月31日！

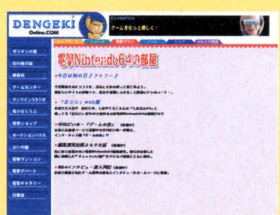
Topic ゲーム情報総合サイト 電撃オンライン開設

電撃のゲーム雑誌が総力をあげてお届けする総合サイト、電撃オンラインがオープンしたぞ！　最新ゲームニュースを始め、コラムや各種データなど、電撃ならではのコンテンツがめじろ押し。ぜひ遊びに来てね。

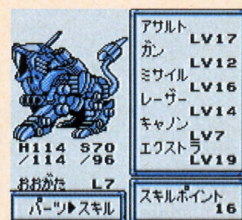
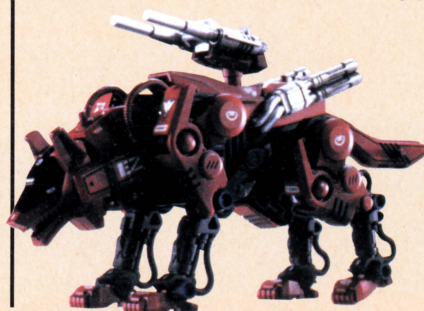
http://www.dengekionline.com

⬅最新ゲームニュースなどがもりだくさん。

電撃Nintendo64の部屋

その日発売されたソフトを過去にさかのぼってふりかえる「今日は何の日♪フッフー♪」、「おじい」web版など、見どころ満載です。

⬆ここだけの情報もあります。

Topic GB『ゾイド』にビッグなオマケ 初回限定キャンペーン

8月4日にトミーから発売されるGBソフト『ゾイド　邪神の復活！』にビッグなキャンペーン！　なんと初回限定で、オリジナルカラーのコマンドウルフがもれなくついてくるのだ。コレはもちろんここでしか手に入らないレアなもの。ゾイドファンなら急いでゲットすべし！

⬆アニメでおなじみのキャラがゾイドに乗って大活躍するのだ。

最深情報 上で紹介したカービィオリジナルコインケースを、ハル研究所より10名にプレゼント。欲しい人はハガキで本誌「コインケース」係まで。なお、コインケースの完成が9月中旬になるため、発送は9月末頃の予定です。また、写真はサンプルなので、実際のものとは一部変わる可能性があります。

Topic ANAポケモンジェットがこの夏も大空を舞う!!

機体にポケモンたちが描かれたポケモンジェットが、全日空の国内線にまたまた登場だ。全日空では10月31日まで、「ジェットでゲットだ！2000」キャンペーンを実施中。期間中のチケットの半券2枚を専用ハガキで応募するとオリジナルのポケモンカードが必ずもらえ、さらに抽選で下記の景品も当たっちゃうぞ。くわしくはポケモンジェット事務局(03-5447-7807)へ。

さらに 抽選で合計1000名に

ソニーデジタルカメラ「スタミナサイバーショット」

or

ソニー2.5型液晶カラーTV「バンジー」

Event 太正浪漫を舞台で再び「サクラ大戦歌謡ショウ」

『サクラ大戦』の声優陣がそろい踏みの舞台公演「サクラ大戦歌謡ショウ」が今年も行われるぞ。7月28日～8月4日までで、場所は東京厚生年金会館。公演の問い合わせはレイネット(03-5465-1030)へ。

しめ切り直前情報

●GBすべり込み最新情報
しめ切り直前に入手したGBの新作3点を紹介。『スペースインベーダーX』(タイトー／9月29日発売／¥3,980)は、豊富なアイテムが登場するSTG。『ぼくのキャンプ場』(naxat／9月22日発売／¥3,980)はキャンプ場経営SLG。『パズルデショーブヨ！ ウータマちゃん』(naxat／9月29日発売／¥3,800)は同じ色のタマを消していくPZGだ。

●東京キャラクターショウ2000開幕直前
アニメやゲームのキャラグッズがいっぱいのイベント「東京キャラクターショウ2000」は、いよいよ7月22、23日に幕張メッセで開催されるぞ。

●さよなら本郷さん・稲葉さん
長い間取材などでお世話になった、任天堂の広報担当の本郷さん・稲葉さんが社内人事により異動されました。今までご苦労様でした。

Others 情報エキスプレス

TSUTAYAオリジナル夏色GBカラーを要チェック

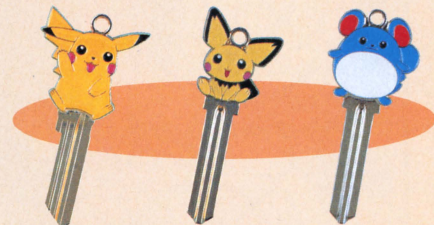
GBカラーに、涼しげな外観の新バージョンが加わるぞ。この新顔、レンタルビデオなどでもおなじみのTSUTAYA(Game TSUTAYA)で限定発売されるもので、ボディはなんとも夏らしいウォーターブルーなのだ。数に限りがあるので、確実に手に入れたい人は予約しよう。価格は¥6,800で、8月5日発売。

ポケモンたちがお家のカギと合体！「きゃらっキー」

カギのヘッドに、ポケモンたちが合体したかわいい合カギ「きゃらっキー」。スペアキーを作るときと同じように、取り扱っているカギ屋さんに頼むだけで作れるよ。ただし一部のカギには対応していないので注意してね。バンプレストより、オープン価格で、8月上旬発売予定。

この愛らしさに夢中!?『とっとこハム太郎』グッズ

9月8日にはGBソフトも発売される『とっとこハム太郎』のぬいぐるみがエポック社から登場だ。これは、クッキーについたひもを引くと、愛らしいしぐさをしてくれるというもの。しぐさは、「くしくし」と「てちてち」の2種類。価格はどちらも¥980だ。このうち写真の「くしくし」を、3名にプレゼント。欲しい人はハガキで編集部「くしくし」係まで。

プレゼント3名

Loppiでゲットだ！『サクラGB』ストラップボックス

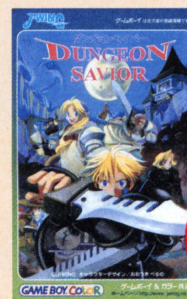
『サクラ大戦GB』の特別パックのひとつ、キャラ別パックに同梱されているストラップだけを、6種類すべてセットにした「サクラ大戦GBストラップボックス」の予約が、8月1日からLoppiでスタートするぞ。ストラップは全種類欲しいと思っていたキミ、すぐにローソンに走れ！

➡全6種類のストラップが一度に手に入る。期間は8月1～31日で、価格は¥3,800。

とってもポップなデザインTシャツプレゼント

『巨人のドシン』のロゴデザインも担当したデザイン集団、「Nendo Graphic squad」がデザインしたオリジナルTシャツが、おなじみ渋谷ビットツアーズにて¥3,800で限定発売中。このとってもポップなTシャツが欲しい人は、ハガキで編集部「ポップT」係まで。

プレゼント2名

『ダンジョンセイバー』オリジナルグッズプレゼント

魅力的なキャラが多数登場する対戦型RPG『ダンジョンセイバー』。8月4日の発売を記念して、J・ウイングよりオリジナルテレカ&ポスターをセットで5名にプレゼント。欲しい人は、本誌「DS」係までハガキで応募してね。

プレゼント5名

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 オリジナル・サウンドトラック

『ムジュラ』のゲーム中に使用された音楽、全112曲を収録。オープニングテーマからオカリナメロディまで、ゲームの興奮がよみがえる。
パイオニアLDC ／¥3,500／発売中

Eじゃん－Do You Feel Like I Feel? ／永井真人

GB版も人気のアニメ「ハンター×ハンター」のエンディングテーマ。期待の新鋭アーティストが贈る、ポップなセンスあふれる一曲。
マーベラスエンターテイメント ／¥1,260(税込)／7月21日発売

最深情報 マンガで大人気の「とっとこハム太郎」が、TVアニメにも登場だ。テレビ東京系にて、毎週金曜午後6時30分から放映中だぞ。主人公の「ハム太郎」に加え、12匹以上の個性豊かな仲間たち「ハムちゃんず」が大活躍の、とってもかわいくて楽しいお話なのだ。

いつのまにやら3周年！　これも読者様のおかげです！

おじい

しおまん64
3周年!!
おめでとー♥

礼儀正しく

3年間のあいだに
ドリキャス好きなヤツが
オレのマリコくんに
ちょっかい出そーとしたり

『マリオストーリー』だッ!

http://www2u.biglobe.ne.jp/~shio-x1/index.html

プレステ好きなヤツが
出てきて愛想ふりまいたりしたけど…

やっぱり空気砲でしょ!

任天堂の平和と
マリコくんの愛のために
これからも生きていきまっす♥

コラー!!!
しおやっ
先生のハナシ
まだ終わってないぞ——

shio@wavenet.co.jp

いーじゃんもう
明日から夏休みなんだしー

よくねぇーだろ——

"大妖精の剣"持ってます!?

夏休み中のおまえたちが
アブナイことしないよーに
心配して先生おハナシ
してるんだろーが——

ぱっ

で、マリコくんたちの
夏休みの予定は?

リンプ先生が
いちばん
アブナイ気が
する〜〜〜!!

今回のしおまんは『マリオストーリー』『ドラえもん3 のび太の町SOS！』の画面写真を使用しています。

3周年ということで、あらためて
しおまん64キャラ紹介♥

担当の下島です。
新しい読者さんのために
メインキャラ紹介やりましょーよ
センセー

キャラの人気投票とか
企画しとけば
よかったかなー

担当の下島

作者のしおちん

というわけでキャラ紹介➡

しおまん64

みなさまに愛されてついに3周年を迎えた「しおまん64」。N64とともに歩みを続け4年めに突入いたしました。これもひとえに読者のみなさまの愛のおかげであります。これからもN64および任天堂ゲーム普及のため、身を粉にしてガンバっていく所存であります。ってな感じのカタイあいさつもタマにはいいかな、なんて思ったりなんかして〜。

もう戻ってこない夏休みの日々を遠い眼でうらやむしおや先生に応援のお手紙を!

〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃NINTENDO64編集部「しおまん64」係

ヤフー

最近ネットのオークションにハマるしおちん
わーお

日本未発売『ゼルダ』ゲーム&ウオッチをゲット!!
ひらく
マルチスクリーン

スゲー!!と思ってさっそくT島さんに報告
「エンドルフィン」のネタにどーです?
いいっすよー

げえー!!欲しいーすげえー
ちぁー
オークション人口を増やしそうだ。

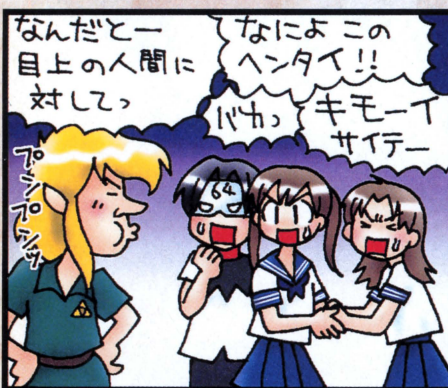
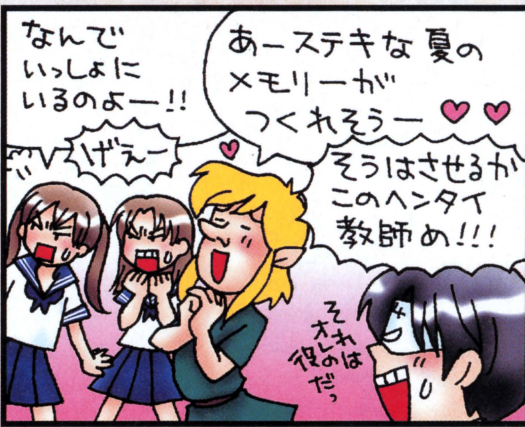
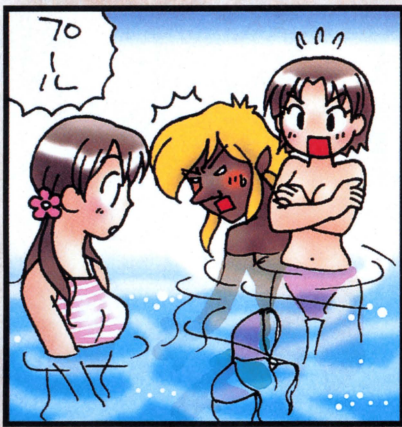
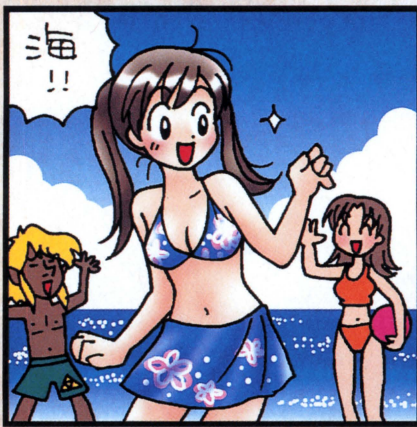
※キモイ:きもちわるいの略

※キモイ…?天使のよーな金髪なびくそよ風みたいなオレサマがキモイだと!?

そうだっ!!しおまんに出演してまだ1年もたってないヒヨッコめが!!!ザコキャラはとっとと お家に帰って寝てなっ
ガーン
ズビシ
ヒヨッコ➡

ちくしょー怒ったぞー!!リンプさんをなめんなー
キューッ
キレると鬼神の仮面顔なのね

そして…→

ガラー
うっ…ぐすっいいんだどーせ…
←正気に戻った
みなさんすばらしい夏休みを過ごしてくださいね

しおまんの素

夏まっしぐら、トップブリーダーも推奨するホットなシーズンがやってまいりました。読者のみなさまの中にも燃える夏休みに突入した方が多いのではないかと思います。夏休みといえば、午前中に宿題などをやりつつ、午後はプールへくり出すなどといった過ごし方がポピュラーですが、ここは一発当コーナー向けのイラストなぞを描くというのもいいかもしれません。

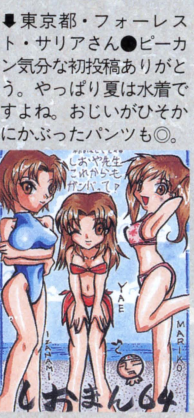
⬇東京都・フォーレスト・サリアさん●ピーカン気分な初投稿ありがとう。やっぱり夏は水着ですよね。おじいがひそかにかぶったパンツも◎。

⬆新潟県・プンチョくん●『バイオ0』のレベッカのコスチュームでバッチリとキメてくれたイザナミ。ゾンビ役はしおやくんでしょうか。

⬇神奈川県・かへるさん●真っ黒に日焼けしたセクシーイザナミです。夏といえば、黒いボディに水着の日焼け跡にかぎる、とは担当T島の弁。

BLACK IZANAMI

⬆愛知県・高橋さくえさん●〝浴衣にうなじ〟、これもまた夏の格言であります。手に持ったリンゴあめもまたキュートであります。く〜ん!

⬇新潟県・高橋智子さん●う〜ん。小指を立ててポッキンアイスを食べる。これも夏の風物詩です。ヘソ出しルックも涼しげでキュート。

やあ!!　しおちんだよ。早いもんで「しおまん64」も3周年を迎えることができました。これもみなさまのあたたかい応援&T島氏のおカゲです♡(**編注:ホントに読者のハガキとかってうれしいですよねぇ。元気の素です**)。これからもよろしくっす。それから、任天堂スペースワールドですが、私は8月26日に行く予定ですので、現地で見かけたら声かけてくださいネ☆

ゲームボーイカラー
ゲームボーイ
通信ケーブル対応
GAME BOY COLOR
ゲームボーイカラー専用カートリッジ
夢を追いかけ西東
今日も行きます男道
男一直線
love
peace
国道の華
爆走
デコトラ伝説
GB SPECIAL
男度胸の天下統一
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp/
©HUMAN／KID 2000 ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
ジャンル:熱き男のトラックシミュレーションゲーム
好評発売中
予定価格 ¥3,980（税別）

9

平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年9月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第9号通巻52号
発行人／塚田正晃　編集人／長谷川眞
発行　メディアワークス　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL03(5281)5211／編集
発売　角川書店　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3　TEL03(3238)8605／営業

T1116369090497

©Media Works 2000　印刷／大日本印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌16369-9